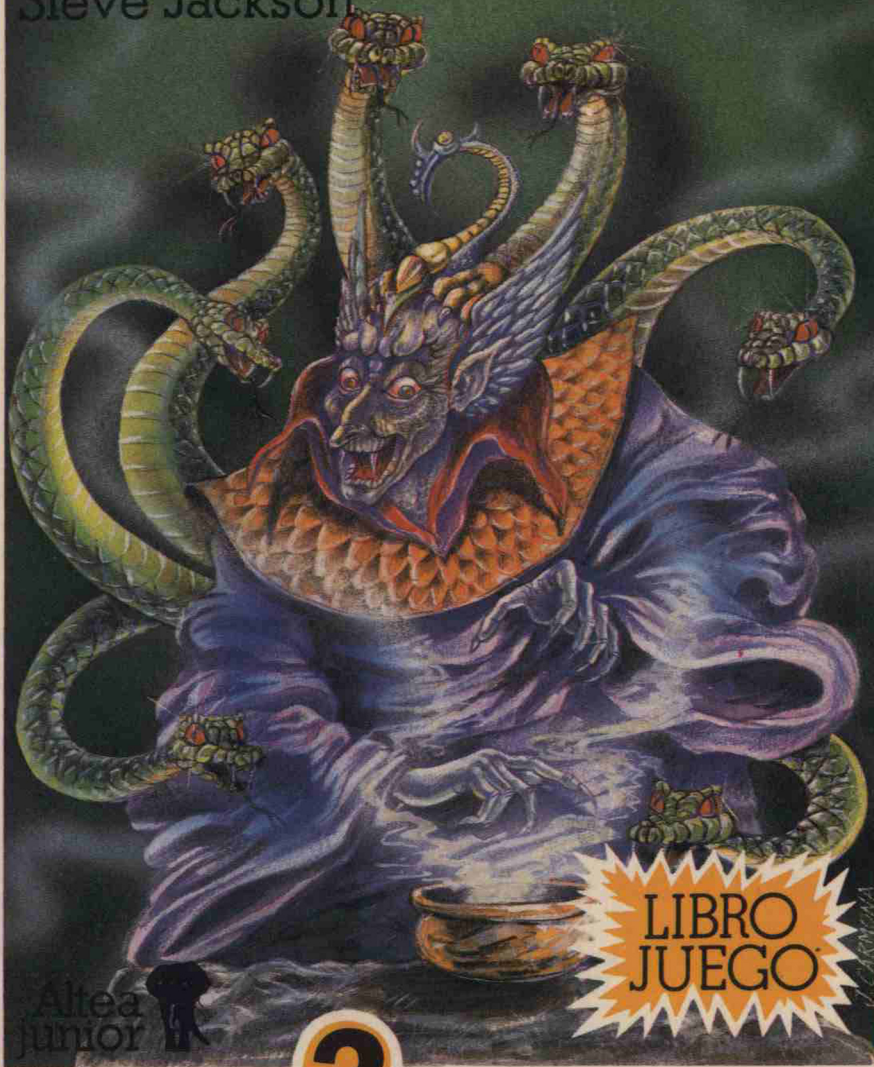


Una historia en la que **TU** eres el héroe

LAS SIETE SERPIENTES

Steve Jackson



Altea
junior

LIBRO
JUEGO

BRUJOS **3** Y GUERREROS

8.9.86
17/1/87
550

Colección Altea junior



Título original: *Sorcery! The Seven Serpents*

Primera edición publicada por Puffin Books,
Penguin Books Ltd., Gran Bretaña

© Steve Jackson, 1984, del texto

© John Blanche, 1984, de las ilustraciones

© Ediciones Altea, 1986, de la presente edición en lengua española
Príncipe de Vergara, 81. 28006 Madrid

PRINTED IN SPAIN

Impreso en España por:

Lavel, S. A. Humanes (Madrid)

I.S.B.N.: 84-372-2112-9

Depósito legal: M. 12.279/1986

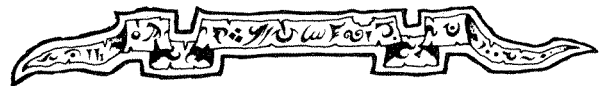
Tu misión, que tiene por objeto recobrar la legendaria Corona de los Reyes de manos del malvado Archimago que la robó, te ha conducido al terrible desierto de los Baklands de Kakhabad. Más allá de ese desierto se encuentra tu meta: la tenebrosa fortaleza de Mampang, donde el Archimago planea la caída de los reinos vecinos. ¡Ojalá consigas llegar a tiempo!

Pero tu valerosa misión corre ahora un gran peligro. Siete mortíferas y mágicas serpientes se dirigen a gran velocidad hacia Mampang para avisar al Archimago de tu llegada. ¿Serás capaz de alcanzarlas antes de que lleguen a la fortaleza?

Steve Jackson, cofundador de la empresa de gran éxito *Games Workshop* y autor de numerosos librojuegos de lucha-ficción, ha creado para ti esta emocionante aventura épica de espada y magia, con un detallado sistema de combates, una fantástica colección de encantamientos y una Hoja de Aventura donde tienes que apuntar tus ganancias y pérdidas. Todo lo que necesitas son dos dados, un lápiz y una goma de borrar.

Te esperan muchos peligros y no es seguro que el éxito corone tu misión. Poderosos adversarios se enfrentarán contigo y a menudo tu única elección será matar o morir.

Las Siete Serpientes es el tercer libro de la epopeya *Brujos y Guerreros*.



*Para Margery, Harry... ¡su
propia creación!*

BRUJOS Y GUERREROS 3

LAS SIETE SERPIENTES

STEVE JACKSON

Ilustraciones de John Blanche

Traducción de Ana Bermejo / Alberto Martín



ediciones Altea

Steve Jackson es una figura internacionalmente conocida en el mundo de los juegos fantásticos. Fue uno de los primeros británicos que se entusiasmaron con los juegos de interpretar personajes, como *Dungeons & Dragons*, *Rune Quest* y *Traveller*, inicialmente como jugador y después como cofundador, junto con Ian Livingstone, de *Games Workshop Ltd.* Su compañía, fundada con el fin de promover este nuevo hobby, es en la actualidad la mayor empresa del Reino Unido especializada en este tipo de juegos. Sus actividades incluyen la publicación tanto de sus propios juegos como de los *bestsellers* norteamericanos cuyos derechos adquieren; la edición de *White Dwarf*, una revista dedicada por entero a los juegos de ciencia-ficción y fantasía; la fabricación de Miniaturas Citadel, figuras de metal en miniatura que son utilizadas en los juegos; y la organización de la mayor convención de juegos de Gran Bretaña, el *Games Day*, que se celebra en Londres todos los años en el mes de septiembre. Con su sede central en Londres, *Games Workshop Ltd.* cuenta hoy día con tiendas en Hammersmith, Manchester, Birmingham, Sheffield y Nottingham.

Steve Jackson asistió al Instituto de Segunda Enseñanza de Altrincham, en Cheshire, y cursó estudios de Biología y Psicología en la Universidad de Keele, aunque consagró la mayor parte de sus energías a fundar la Sociedad de Juegos de dicha Universidad. En 1974 se trasladó a Shepherd's Bush, en Londres, donde pasó la mayor parte del tiempo participando en juegos de guerra norteamericanos. En especial, Steve Jackson adquirió una valiosa experiencia como colaborador de *Games & Puzzles*, por entonces la única revista profesional de juegos. Entre sus propios juegos favoritos pueden citarse: *Apocalypse*, *1829*, *Intellevision Base-ball*, *Pisa* y los «tres grandes»: *Rune Quest*, *Dungeons & Dragons* y *Traveller*.

La serie *Brujos y Guerreros* consta de cuatro volúmenes:

Las colinas de Shamutanti.

Kharé, Ciudad de las Mil Trampas.

Las Siete Serpientes.

La Corona de los Reyes.

INDICE

INTRODUCCION

9

JUEGO SENCILLO Y JUEGO AVANZADO

10

COMO COMBATIR CONTRA LAS CRIATURAS DE KAKHABAD

10

EN SUSTITUCION DE LOS DADOS

16

BRUJOS: COMO USAR LA MAGIA

17

LIBRA LA DIOSA DE LA JUSTICIA

18

EQUIPO Y PROVISIONES

19

HOJA DE AVENTURA

20

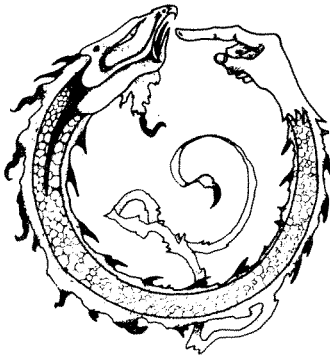
LA LEYENDA DE LA CORONA DE LOS REYES

23

EL LIBRO DE LOS ENCANTAMIENTOS

249

INTRODUCCION



Las Siete Serpientes es el tercer episodio de la serie *Brujos y Guerreros*, al que han precedido *Las colinas de Shamutanti* y *Kharé, Ciudad de las Mil Trampas*. Pero la epopeya *Brujos y Guerreros* ha sido ideada de manera que el lector pueda participar en cada aventura sin necesidad de haberlo hecho en las anteriores.

Si eres nuevo en *Brujos y Guerreros*, puede que prefieras comenzar la aventura desde el principio. El primer episodio, *Las colinas de Shamutanti*, te conduce desde Analand, tu país, al desierto de Kakhabad. Vas provisto del conocimiento de encantamientos mágicos que te ayudan a lo largo de tu viaje.

Sin embargo, *Las Siete Serpientes* forma una aventura completa. Te encuentras en los Baklands, una tierra de nadie entre la ciudad portuaria de Kharé y la fortaleza de Mampang, y debes buscar y destruir a las Siete Serpientes. Estas serpientes son mensajeras del Archimago de Mampang y le llevan noticias de tu misión. Pero sobre todo ¡debes tratar de sobrevivir!

Los nuevos jugadores hallarán todo lo que necesitan para emprender el viaje como guerreros. Pero si prefieren las artes mágicas al poder de la espada, precisarán *El libro de los encantamientos*, que se incluye en las páginas finales de este libro, para aprender los conjuros mágicos antes de emprender el viaje. Los lectores que se encuentran en la tercera etapa de su viaje pueden saltarse las páginas en las que se explican las reglas del juego y comenzar sin más la aventura. Su personaje, equipo y experiencia ya han quedado determinados en el episodio anterior.

EL JUEGO SENCILLO Y EL JUEGO AVANZADO

Es posible que los principiantes deseen comenzar con el juego sencillo sin hacer caso del uso de la magia. En cada libro de esta aventura se indican las reglas para combatir a los enemigos con espadas y otras armas, utilizando un sistema de combate semejante al del librojuego *El Hechicero de la Montaña de Fuego*. Echando los dados, luchas contra tus adversarios con armas únicamente.

Los jugadores más experimentados querrán pasar en seguida al juego avanzado, en el que la destreza guerrera está algo limitada y en el que el arma de mayor poder consiste en el conocimiento de la magia, un instrumento mucho más eficaz. En realidad es muy fácil aprender las reglas del juego avanzado. No hay ninguna razón por la que los principiantes no puedan utilizar la magia desde el comienzo. El único inconveniente está en que el aprendizaje de los encantamientos requiere algún tiempo y una cierta práctica, y la opción «sencilla» se ofrece para aquellos jugadores que quieran empezar la aventura sin más tardanza.

COMO COMBATIR CONTRA LAS CRIATURAS DE KAKHADAB

Antes de emprender el viaje debes definir los rasgos de tu propia personalidad. En las páginas 20 y 21 encontrarás una *Hoja de Aventura*. Es una especie de «informe sobre la situación en cada momento» y te permitirá estar al tanto de cómo se desarrolla tu aventura. En ella anotarás tus puntua-

ciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, así como el equipo, los artefactos y tesoros que vayas encontrando en tu camino. Estos detalles cambiarán constantemente, por lo que te aconsejamos que hagas fotocopias de la *Hoja de Aventura* en blanco para que puedas usarlas en futuras aventuras, o bien que escribas a lápiz para que puedas borrar las notas de la aventura anterior cuando empieces otra.

DESTREZA, RESISTENCIA Y SUERTE

Tira un dado. Si juegas como *guerrero* (el juego sencillo), suma 6 al número que te salga y anota el total en la casilla de DESTREZA de tu *Hoja de Aventura*. Si juegas como *brujo* (el juego avanzado), suma sólo 4 al número obtenido y anota el total. Los brujos son peores luchadores que los guerreros, pero compensan con creces esta deficiencia mediante el uso de los encantamientos mágicos.

Tira los dos dados. Suma 12 al número que saques y anota el total en la casilla de RESISTENCIA.

Hay también en la *Hoja de Aventura* una casilla de SUERTE. Echa un dado, suma 6 al número obtenido y anota el total en la casilla de SUERTE.

Por razones que más adelante explicaremos, los puntos de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE cambian continuamente a lo largo de una aventura. Debes anotar con exactitud estos puntos y por ello te aconsejamos que escribas con números muy pequeños en las casillas o que tengas a mano una goma de borrar. *Pero no borres nunca tus puntuaciones iniciales.* Aunque puedes ser premiado con puntos adicionales de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, los totales no podrán ser nunca mayores que tus puntuaciones iniciales, excepto en raras ocasiones en que se te darán instrucciones al respecto en una página concreta.

Tu puntuación de DESTREZA refleja tu habilidad con la espada y tu capacidad general para el combate; cuanto más alta sea, tanto mejor. Tu puntuación de RESISTENCIA denota tu constitución general, tu voluntad de sobrevivir, tu determinación y tu forma física; cuanto más alta sea tu puntuación de RESISTENCIA, más tiempo podrás sobrevivir. Tu puntuación de SUERTE indica si eres o no una persona afortunada. Suerte —y magia— son cosas normales en el mundo fantástico que estás a punto de explorar.

COMBATES

Con frecuencia habrá páginas del libro en que se te dará la orden de luchar contra algún tipo de criatura o monstruo. Es posible que se te ofrezca la opción de huir; de no ser así —o si de todos modos decides enfrentarte a la criatura o monstruo—, deberás resolver el combate como a continuación se indica.

Antes de nada, anota la puntuación de DESTREZA y RESISTENCIA de la criatura en la primera casilla vacía de *Encuentros con Monstruos y Criaturas* de tu *Hoja de Aventura*. El libro te dará las puntuaciones de cada criatura o monstruo siempre que tengas un encuentro.

La secuencia del combate será ésta:

1. Echa los dados una vez por la criatura. Suma al número obtenido su puntuación de DESTREZA. Ese total será la *Fuerza de Ataque* de la criatura.
2. Tira los dos dados una vez por ti. Suma el número que saques a la puntuación de DESTREZA que tengas en ese momento. Ese total será tu *Fuerza de Ataque*.
3. Si tu *Fuerza de Ataque* es mayor que la del monstruo, le has herido. Pasa en ese caso al punto 4. Si la *Fuerza de ataque* de la criatura es

mayor que la tuya, te ha herido. Pasa al punto 5. Si la *Fuerza de Ataque* de ambos es igual, habéis esquivado vuestros golpes respectivos. Comienza un nuevo *Asalto* desde el punto 1.

4. Si has herido a la criatura, resta 2 tantos a su puntuación de RESISTENCIA. Aquí puedes hacer uso de tu SUERTE para infligirle un daño mayor (ver más adelante).
5. Si la criatura te ha herido, réstate 2 puntos de RESISTENCIA. También puedes valerte de la SUERTE en este momento (ver más adelante).
6. Haz los cambios oportunos en tu puntuación de RESISTENCIA o en la de la criatura (y en la de tu SUERTE si es que has hecho uso de ella: ver más adelante).
7. Comienza el *Asalto* siguiente (repite los pasos 1 al 6). Esta secuencia continúa hasta que tu RESISTENCIA o la de la criatura con la que estés luchando haya sido reducida a cero (muerte).

LUCHA CONTRA MAS DE UNA CRIATURA

Si tropiezas con más de una criatura en un determinado encuentro, en esa página se te darán instrucciones concretas sobre la forma en que debes actuar en el combate. Unas veces te enfrentarás a ellas como si se tratara de un solo enemigo; otras, lucharás contra ellas de una en una.

SUERTE

En distintos momentos de tu aventura, bien en el curso de un combate, bien cuando te enfrentes a una situación en la que puede intervenir la suerte (se te darán detalles al respecto en las páginas correspondientes), tendrás la posibilidad de recurrir a la SUERTE para que el resultado te sea más favorable. ¡Pero cuidado! Recurrir a la SUERTE

puede ser arriesgado y si *no* eres afortunado el resultado puede ser desastroso.

El procedimiento para valerte de la SUERTE es el siguiente: tira los dos dados. Si el número obtenido es *igual* o *menor* que tu puntuación de SUERTE en ese momento, habrás tenido *buen suerte* o sido *afortunado* y el resultado será a tu favor. Si el número obtenido es *más alto* que tu puntuación de SUERTE en ese momento, habrás tenido *mala suerte* o sido *desafortunado* y serás penalizado.

A este procedimiento se le llama *Prueba de la Suerte*. Cada vez que *Pruebes tu Suerte* deberás restar un punto a la SUERTE que tengas en ese momento. Así, pronto comprobarás que, cuanto más confíes en tu SUERTE, más riesgos correrás.

Utilización de la Suerte en los combates

En ciertas páginas del libro se te dirá que *Pruebes tu Suerte* y se te explicarán las consecuencias de una *buen suerte* o *mala suerte*. Sin embargo, en los combates tendrás siempre la *opción* de hacer uso de tu SUERTE, bien para infligir una herida más grave a la criatura o monstruo que acabas de herir, bien para reducir al mínimo los efectos de la herida que éste te ha infligido.

Si acabas de herir a la criatura, puedes *Probar tu Suerte* como se indica más arriba. Si tienes *buen suerte* (o lo que es lo mismo, si eres *afortunado*), le habrás infligido una herida grave y podrás restar 2 puntos *adicionales* a su puntuación de RESISTENCIA. Pero si tienes *mala suerte* (eres *desafortunado*), la herida no será más que un rasguño y habrás de devolver 1 punto de RESISTENCIA a la criatura (es decir, en vez de quitarle los 2 puntos normales por haberla herido, sólo le quitarás 1).

Si la criatura acaba de herirte, puedes *Probar tu Suerte* para tratar de reducir al mínimo tu herida.

Si tienes *buen suerte* (eres *afortunado*), habrás conseguido atenuar el golpe. Recupera 1 punto de RESISTENCIA (es decir, en lugar de restarte 2 puntos de RESISTENCIA por la herida, sólo te restarás 1). Si tienes *mala suerte* (eres *desafortunado*), el golpe que has recibido será más grave. En ese caso, réstate 1 punto *adicional* de RESISTENCIA.

No te olvides de quitarte 1 punto de SUERTE cada vez que *Pruebes tu Suerte*.

Cómo restablecer tu DESTREZA tu RESISTENCIA y tu SUERTE

Tu puntuación de DESTREZA no cambiará mucho a lo largo de una aventura. Alguna vez puede que se te pida en una página que incrementes o reduzcas tu puntuación de DESTREZA. Un arma mágica sin duda aumentará tu DESTREZA, pero ¡recuerda que no puedes usar más de un arma a la vez! Por ejemplo, no creas que tienes derecho a 2 puntos adicionales de DESTREZA por llevar dos espadas mágicas. Tu puntuación de DESTREZA no podrá ser nunca superior a tu puntuación *Inicial* de DESTREZA, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Resistencia y provisiones

Tu puntuación de RESISTENCIA cambiará mucho durante la aventura al luchar tú con criaturas o monstruos y emprender tareas arduas. A medida que te aproximes a la meta, tu nivel de RESISTENCIA puede ser peligrosamente bajo y los combates serán entonces muy arriesgados, así que ¡ten cuidado!

Inicias la aventura con provisiones suficientes para 2 comidas. Podrás descansar y comer sólo cuando las instrucciones te lo permitan, y única-

mente puedes tomar una comida a la vez. Después de comer, suma a tu RESISTENCIA los puntos que se te indiquen. ¡Recuerda que te espera un largo viaje; por tanto administra tus provisiones con prudencia!

Acuérdate también de que tu puntuación de RESISTENCIA nunca puede sobrepasar su valor *Inicial*, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Suerte

Cuando en el curso de una aventura seas especialmente afortunado, recibirás como premio puntos adicionales de SUERTE. Cuando esto ocurra, se te darán detalles al respecto. Recuerda que, al igual que con la DESTREZA y la RESISTENCIA, tu puntuación de SUERTE no puede ser nunca superior a su valor *Inicial*, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Por otro lado, sólo podrás restablecer tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE en su valor *Inicial* llamando en tu ayuda a tu diosa (ver más adelante).

EN SUSTITUCION DE LOS DADOS

Si no tienes a mano un par de dados, puedes utilizar las caras de dados impresas en la parte inferior de las páginas de la derecha de este libro. Pasando rápidamente las hojas y parándote al azar en una de ellas, las caras que te salgan te servirán de dados. Si se te ha ordenado tirar un dado, ten en cuenta sólo la primera cara de tu izquierda; si la orden era echar los dos dados, suma los puntos de ambas caras.

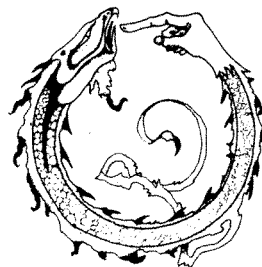
BRUJOS: COMO USAR LA MAGIA

Si has elegido ser brujo, tendrás la opción de utilizar encantamientos mágicos a lo largo de la aventura. Todos los encantamientos conocidos por los brujos de Analand están descritos en *El libro de los encantamientos* (páginas situadas al final de este libro), que debes estudiar antes de emprender la aventura.

Los encantamientos tienen un código de tres letras. Has de aprenderlos y practicar con ellos hasta que seas capaz de identificar por sus códigos un número razonable de encantamientos. Hacer un encantamiento gasta RESISTENCIA y el uso de cada uno cuesta puntos de RESISTENCIA. Los seis encantamientos básicos que te recomendamos te permitirán comenzar en seguida la aventura, pero son muy poco económicos. Un brujo experimentado sólo usará uno de estos encantamientos cuando tenga que elegir entre ése y otros desconocidos o cuando no haya encontrado el artefacto requerido para un encantamiento menos costoso.

Las reglas completas para utilizar los encantamientos se explican en las páginas de *El libro de los encantamientos*.

¡NO LO OLVIDES! No puedes consultar esas páginas una vez que hayas empezado la aventura.



LIBRA LA DIOSA DE LA JUSTICIA

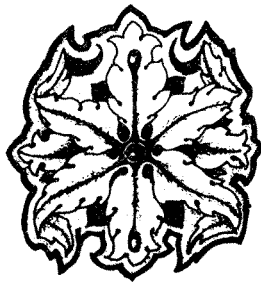
Durante tu aventura velará por ti tu propia diosa, Libra. Si te encuentras en apuros, puedes pedirle ayuda. *Pero la diosa sólo te ayudará una vez en cada aventura.* Cuando le hayas pedido auxilio en las colinas de Shamutanti, no volverá a escucharte hasta que llegues a Kharé.

Libra puede ayudarte de tres formas:

Revitalización. Puedes recurrir a Libra en cualquier momento para recuperar el valor *Inicial* de tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE. Esto no se te dará como opción en el texto, sino que puedes hacerlo cuando tú quieras, pero sólo una vez en cada aventura.

Huida. En alguna ocasión en que te encuentres en peligro, el texto te ofrecerá la posibilidad de llamar a Libra en tu ayuda.

Liberación de maldiciones y enfermedades. La diosa te librará de cualquier maldición o enfermedad que hayas contraído en el transcurso de tu aventura. Esto tampoco se te dará como opción en el texto, sino que puedes pedirlo cuando desees, aunque sólo una vez en cada aventura.

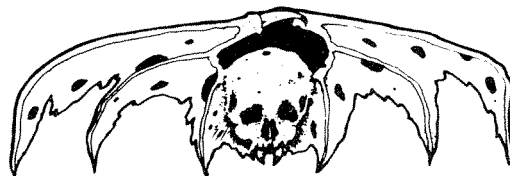


EQUIPO Y PROVISIONES

Comienzas la aventura con lo indispensable para la vida. Vas armado de una espada y tienes una mochila donde guardar tu equipo, tesoros, artefactos y provisiones. No puedes llevar contigo *El libro de los encantamientos*, puesto que los brujos de Analand no deben correr el riesgo de que caiga en poder de manos enemigas en Kakhabad. Así que, una vez que hayas emprendido el viaje, no podrás consultar estas páginas situadas al final del libro.

Si no has tomado parte en ninguna de las dos aventuras anteriores, llevas colgada del cinturón una bolsa que contiene 20 Doblones de oro, la moneda de curso universal en todos los países conocidos. Si ésta es la segunda o tercera etapa de tu viaje, la cantidad de Doblones que posees ya habrá quedado determinada. A lo largo de la aventura necesitarás dinero para comida, hospedaje, compras y sobornos, y 20 Doblones de oro no dan mucho de sí. Será preciso que obtengas más dinero a medida que avanzas en tu camino.

También llevas provisiones (alimentos y bebidas) suficientes para 2 comidas sólo. Como comprobarás, la comida es un bien muy importante y tienes que administrarla con mucho cuidado. Asegúrate de que no la malgastas: no puedes arriesgarte a quedarte sin provisiones.



Hoja de aventura

CASILLAS DE ENCUENTROS CON MONSTRUOS Y CRIATURAS

DESTREZA
Destreza
Inicial=

RESISTENCIA
Resistencia
Inicial=

SUERTE
Suerte
Inicial=

Destreza=
Resistencia=

Destreza=
Resistencia=

Destreza=
Resistencia=

DINERO Y TESOROS

PROVISIONES

Destreza=
Resistencia=

Destreza=
Resistencia=

Destreza=
Resistencia=

EQUIPO Y ARTEFACTOS

Destreza=
Resistencia=

Destreza=
Resistencia=

Destreza=
Resistencia=

PREMIOS, PENALIZACIONES, MALDICIONES, ETC.

Destreza=
Resistencia=

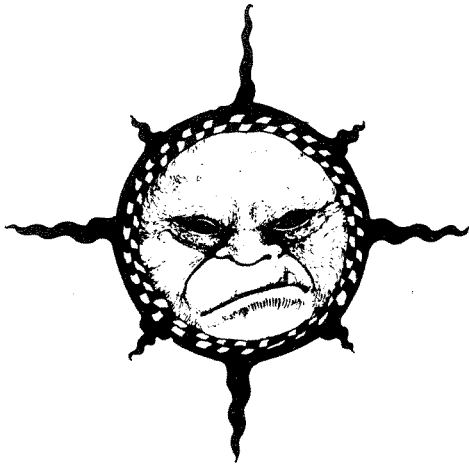
Destreza=
Resistencia=

Destreza=
Resistencia=

INDICIOS Y NOTAS



LA LEYENDA DE LA CORONA DE LOS REYES



Hace siglos, en los tiempos que ahora llamamos Edades Oscuras, regiones enteras del mundo estaban aún sin descubrir. Había pequeños reductos de civilización, cada cual con su propia raza y cultura. Una de esas regiones era Kakhabad, un país sombrío en los confines de la Tierra.

Aunque varios señores guerreros habían intentado gobernar en Kakhabad, fracasaron en su intento. Criaturas malignas de toda especie, expulsadas de países más civilizados del otro lado de los picos de Zanzunu, habían penetrado poco a poco en Kakhabad, que llegó a ser designado con el nombre de Guarida de Alimañas del Extremo de la Tierra.

La civilización y el orden habían ido extendiéndose por el resto del mundo conocido desde que Chalanna, el Reformador de Femphrey, descubriera la Corona de los Reyes. Con su ayuda, Chalanna llegó a ser Emperador del mayor imperio del mundo oriental. Esta corona mágica tenía poderes misteriosos, otorgando a su dueño cualidades extraordinarias de mando y justicia. Pero la ambición de Chalanna no era conquistar reinos, sino instaurar la paz en naciones aliadas con Femphrey. Así, en su sabiduría hizo pasar la fabulosa corona de gobernante en gobernante de los reinos vecinos y con la ayuda de sus poderes mágicos esos países fueron conociendo uno a uno la paz y la prosperidad.

El camino estaba marcado. Cada gobernante



tendría en su poder la Corona de los Reyes durante un período de cuatro años, en los que establecería el orden en su reino y se integraría en la creciente alianza de Femphrey. Hasta entonces se habían turnado ya bajo el imperio de la corona los reinos de Ruddlestone, Lendleland, Gallantaria y Brice. Los resultados eran inmediatos. La guerra y la disensión habían desaparecido prácticamente en esos reinos.

El Rey de Analand recibió a su debido tiempo la Corona de los Reyes en medio de una gran ceremonia y, desde aquel día, el desarrollo de Analand quedó asegurado. Nadie sabía a ciencia cierta cómo la Corona de los Reyes podía causar un efecto constructivo tan inmenso sobre una nación entera. Algunos decían que producía una inspiración divina, otros que su poder se ejercía sólo sobre las mentes. Pero una cosa estaba fuera de duda: sus efectos eran incuestionables. Todo iba bien en Analand hasta la noche de la Luna Negra.

El Rey fue el primero en descubrir que la corona había desaparecido. Robada en una noche sin estrellas por los hombres-pájaro de Xamen, la corona iba camino de Mampang, en los territorios proscritos de Kakhabad. De los Baklands llegaron noticias de que la corona era llevada al Archimago de Mampang, quien ambicionaba hacer de Kakhabad su reino.

Aunque Kakhabad era un país peligroso, en sí mismo representaba poca amenaza para los reinos vecinos. La falta de gobierno significaba que no tenía ejército y estaba permanentemente agitado por sus propias luchas internas. Pero con la Corona de los Reyes para establecer el orden, Kakhabad podía convertirse en un mortal enemigo para todos los países miembros de la alianza de Femphrey.

Fue tal el oprobio que cayó sobre Analand por la pérdida de la corona, que todos los progresos alcanzados en los dos años en que el país había estado bajo su gobierno desaparecieron pronto. La

ley, el orden y la moral fueron conculcados. El Rey fue perdiendo la confianza de sus súbditos. Los territorios vecinos miraban con recelo a Analand desde el otro lado de sus fronteras. Corrían rumores de que se preparaban invasiones contra Analand.

Quedaba una esperanza. Alguien —pues una fuerza militar nunca sobreviviría al viaje— debía desplazarse a Mampang y rescatar la Corona de los Reyes. Sólo recuperándola se vería Analand libre de la terrible maldición que pesaba sobre el país. Tú te has ofrecido voluntario para ir a buscar la Corona y tu misión es clara. Debes atravesar Kakhabad hasta la fortaleza de Mampang y conseguir la Corona.







Negras nubes de tormenta se arremolinan en el cielo cuando emprendes el viaje a través de los Baklands. Esta etapa de tu misión será para ti una dura prueba.

Las llanuras de Baddu-Bak son un territorio desconocido para los cartógrafos de Analand. Y aunque son tierras sin civilizar, los Baklands están habitados por tribus nómadas y criaturas solitarias. Aquí encontrarás pocos amigos.

Pero, a pesar de todo, debes seguir adelante. El crujido de tus pisadas sobre el quebrado camino turba bruscamente el inquietante silencio que te rodea. Aparte de la gran muralla de Kharé, situada a tus espaldas, el paisaje es monótono, desprovisto de vegetación, de criaturas o de cualquier formación de relieve que resalte en el horizonte. Una hora más tarde, el árido desierto no ha cambiado en nada. Pero a lo lejos, detrás de ti, se oyen débiles graznidos de pájaros. El ruido se va haciendo más fuerte y tú te detienes. Las aves se acercan a ti rápidamente.

Un pensamiento repentino te hace estremecer de horror. ¿Serán hombres-pájaro de Xamen? No es probable que se hayan aventurado tan lejos de su territorio. ¿Serán cornejas? No, los gritos de las cornejas no son tan agudos como esos graznidos. ¿Entonces qué son? Te vuelves para observar a tus perseguidores.

Como surgiendo de la nada, una negra figura descende del cielo. Tú te agachas a tiempo de evitar las afiladas y extendidas garras del ave que te ataca lanzándose en picado sobre tu cuello. Afianzas los pies en el suelo y agarras tu arma. El pájaro se ha elevado en el aire para reunirse con su grupo. Cuatro negros HALCONES NOCTURNOS vuelan en círculos sobre tu cabeza, dispuestos a atacarte.



¿Cómo vas a enfrentarte con esas criaturas? Puedes empuñar tu arma (pasa al **258**) o utilizar tu magia (pasa al **178**).

2

Los centauros galopan hacia el nordeste. Poco después, el jefe se detiene y señala a lo lejos un grupo de carros y carromatos cubiertos, dispuestos en círculo.

—Te llevaremos a un lugar desde el que podrás ir andando hasta la caravana —te dice—, pero no más lejos. Pues esa gente está armada y desconfía de los extranjeros.

Te llevan al trote hasta unos pocos cientos de metros del campamento. Desmontas y los centauros se marchan. Ahora puedes acercarte a la caravana. Pasa al **137**.



3

—Muy bien, viajero, no sigas nuestro consejo —te advierte la voz—. Te dejaremos que continúes tu camino, pero hemos dicho la verdad. Sin esta ayuda no sobrevivirás al viaje hasta el Bajo Xamen. Si ése es tu deseo, que se cumpla.

Si quieres reconsiderar tu decisión y recitar el canto, pasa al **297**. Si te mantienes firme en esa decisión, puedes abandonar el lugar (pasa al **133**).

4

Después de un breve descanso puedes proseguir tu viaje. Pronto abandonas el pantano y llegas al pie de los picos de Zanzunu. Pasa al **393**.

5

Tratas de hacerle hablar sobre las Siete Serpientes, pero adviertes una nota de duda en sus respuestas. Parece un poco nerviosa al recaer la conversación sobre ese tema. No obstante, puede decirte algo acerca de los puntos débiles de las serpientes. La Serpiente de Fuego se extingue con arena. La Serpiente del Sol no puede soportar el agua y la Serpiente del Agua no tolera el aceite. Todo esto es muy interesante, pero no puedes sonsacarle nada más. Finalmente te dispones a marchar. Pasa al **324**.



6

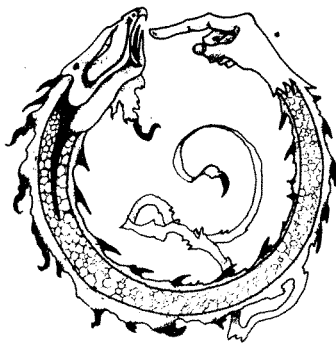
Saltas a la izquierda para evitar otra grieta. Mientras tanto, la serpiente te hince los colmillos, haciéndote estremecer de dolor y caer de mala manera torciéndote el tobillo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Será mejor que te libres de esa pequeña bestia. Pasa al **263**.

7

Le observas durante un rato mientras toca la flauta y las serpientes danzan al son de su música. Después de contemplar tan singular espectáculo decides hacerle una pregunta. ¿Quieres preguntarle si tiene algo que podría cambiar por algún objeto de tu mochila (pasa al **121**) o si sabe algo acerca de las Siete Serpientes (pasa al **161**)?



Muy nervioso, abres el libro de encantamientos. Pero con gran horror descubres que es un libro de encantamientos de Analand. De algún modo ha caído en manos en las que no debería estar, yendo a parar a Kakhabad. Esto podría ser peligroso para Analand. La magia de cada país es uno de los secretos más celosamente guardados. No te queda otra alternativa: debes destruir el libro en la primera oportunidad que tengas. Procurando mantener la serenidad para no delatar tu descubrimiento, cierras el libro. Tan pronto como puedas, lo destruirás. Pero antes puedes echarle un vistazo para refrescar tus conocimientos acerca de los conjuros de tu país. (Si quieres, puedes repasar durante cinco minutos *El libro de los encantamientos* que está reproducido al final de este volumen. En ningún otro momento te será permitido consultar ese libro una vez que hayas emprendido tu misión.) Pasa al 86.



El estruendoso derrumbamiento comienza a detenerse. Saltas hacia el lado izquierdo y evitas por poco otra roca que se desploma sobre el suelo. Pronto, todo vuelve a recobrar la calma. El peligro ha pasado. Ahora puedes examinar la trampilla (pasa al 180) o abandonar el lugar (pasa al 309).

Cuando la tormenta se ha alejado, consideras qué ruta vas a tomar. ¿Quieres continuar hacia el noroeste (pasa al 73) o dirigirte hacia el norte al bosque (pasa al 283)? Si lo deseas, puedes descansar aquí y tomar algunas provisiones. Si comes, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA en caso de que sea tu primera comida del día, o 1 punto en caso de que ya hayas comido.

¿En qué dirección quieres continuar caminando?

¿Por el largo sendero hacia el noroeste?

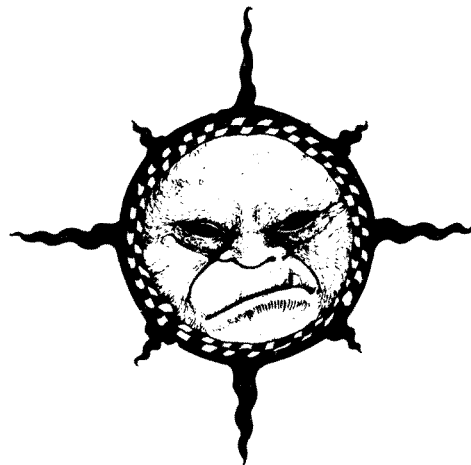
Pasa al 47

¿Hacia el nornoroeste?

Pasa al 15

¿Hacia el nordeste?

Pasa al 73





12

Sigues marchando pesadamente a través de la llanura, buscando signos de vida. No hay ninguno. Sin embargo, un extraño sonido llega a tus oídos. Es una especie de chillido distante que se hace más fuerte a medida que avanzas. Pero en ningún sitio parece estar la posible fuente del ruido. Miras a tu alrededor inquisitivamente y de repente gritas espantado al ver delante de ti un par de ojos sin cuerpo que te contemplan con ferocidad. Su mirada es hipnótica, y sacudes la cabeza para romper el encantamiento. El chillido se oye ahora muy cercano y, al parpadear, descubres su fuente. A unos diez metros delante de ti hay una turbulencia en el aire. De un peñasco escarpado se alza una calina resplandeciente producida por el calor. Según asciende, se eleva también el tono del sonido. Sea lo que fuere, altera tu visión del paisaje que se extiende ante ti. La calina brillante del peñasco se une a los ojos y el sonido chillón se convierte en una risa burlona y estridente, como si un grupo de brujas se mofara de ti. Miras paralizado por el miedo.

Mientras lo observas, el resplandor sube hasta los ojos y se forma una figura horrible. Una criatura cuya cabeza parece una calavera cubierta con una capucha negra te llama haciéndote señas con un dedo huesudo. ¿Quieres acercarte como la criatura desea (pasa al 104), correr a refugiarte entre las rocas (pasa al 185) o prefieres dar media vuelta y escapar de ese sitio lo más rápidamente posible (pasa al 174)?

13

A medida que el sol se eleva en el cielo, el camino a través del bosque se convierte en un agradable paseo. Extraños árboles y arbustos bordean el sendero y vislumbras pájaros que cantan en sus



ramas. A lo largo del camino encuentras cosas que pueden ser útiles. Puedes quedarte con cualesquiera de los siguientes objetos (pero cada vez que te guardes uno, tendrás que dejar alguna de tus actuales pertenencias): cinco pequeños guijarros; un manojo de hojas verdes de seis lóbulos; arena; nueces y bayas suficientes para dos comidas; polvo de piedra; plumas de un pájaro de color amarillo. Cuando hayas decidido qué objetos tomar y dejar y los hayas apuntado o tachado de la lista de tu equipo, pasa al **117**.

14

Sacas el frasco de la mochila y esperas a que la serpiente te ataque. Esta planea describiendo círculos en el aire y se lanza en picado sobre ti. Te agachas rápidamente y, cuando la serpiente vuela sobre tu cabeza, le arrojas el contenido del frasco. Con gran asombro observas el efecto que produce el aceite. Antes de que la criatura pueda proferir el menor sonido, el aceite la deshace en inofensivas salpicaduras de agua que caen sobre el lago. Has derrotado a la Serpiente del Agua. Pasa al **75**.

15

Durante un par de horas caminas por la desierta estepa. Se ha levantado viento y, para tu consternación, sopla en dirección contraria a la que tú llevas, dificultándote la marcha. Un peñasco que se alza sobre el terreno te ofrece algún refugio si deseas detenerte a descansar y a comer, esperando a que el viento se calme. ¿Quieres hacer un alto aquí? En caso afirmativo, pasa al **97**. Si prefieres continuar andando a pesar de todo, pasa al **107**.

16

Acampas para dormir durante la noche. Suma 3 puntos a tu RESISTENCIA por el descanso y continúa tu viaje a la mañana siguiente pasando al **230**. Si ayer no comiste, debes restar 3 puntos de tu RESISTENCIA.

17

Los vitlles son pequeñas bolas de pasta con carne curada dentro. Se trata de provisiones ideales para los viajes, y has comprado bastante cantidad para dos comidas. Pasa al **86**.

18

Experimentas una sensación de calor y de picor por todo el cuerpo. El viejo elfo se ríe de tus molestias. Toda tu piel se cubre de un salpullido de manchas rojas.

—No se preocupe —te dice entre risas—. Eso sucede a veces a los que no han tomado nunca sopa de arándano. Pero sus efectos son sólo pasajeros.

Los otros elfos se ríen también de tu apuro.

—Cocinero —grita el viejo elfo—, ¿qué te parece si le damos a nuestro amigo un Doblón de oro como compensación?

El cocinero asiente y te entrega una moneda de oro. Pasa al **231**.

19

Al acercarte al poblado eres descubierto y varios aldeanos se reúnen para esperar tu llegada. Son feas criaturas, fuertes y larguiruchas. Llevan pieles de animales y dos machos muy altos sostienen pesadas porras de madera. Estos HOMBRES DE KLATTA son una raza primitiva, adaptada a la vida seminómada de las estepas. Cuando entras en el poblado, te miran con expresiones que no eres capaz de leer. Quizá sientan hacia ti un temor reverencial, pero también hay un brillo taimado en sus miradas. Te indican mediante señas que les sigas hasta un fuego donde se está asando un animal en un espetón. ¿Quieres aceptar su hospitalidad (pasa al **204**) o prefieres atravesar el poblado y seguir caminando hacia el bosque (pasa al **173**)?



Recoges tus cosas y dejas el claro. Durante varias horas sigues el sendero a través del bosque. Debes de estar ya acercándote a su término. Esto quiere decir que pronto podrás ver las aguas del lago Ilkiala. A primeras horas de la tarde llegas por fin a la orilla del gran lago. Miras la vasta extensión de tranquilas aguas que alcanzan el horizonte y te invade el desaliento. ¿Cómo vas a cruzar el lago? Hasta donde puedes ver, no hay señales de gente o de barcas. Te sientas a reflexionar sobre este problema. Puedes acampar aquí durante la noche y por la mañana hacer tus planes. Si lo deseas, puedes tomar provisiones. Si lo haces, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA en el caso de que sea tu primera comida de hoy, o 1 punto sólo si ya has comido. Después te echas a dormir. Pasa al 264.

21

Al agacharte sobre el viejo barquero, la arremolinada Serpiente del Aire se agita y se lanza velozmente hacia ti tratando de envolverte el rostro. Su gas sofocante te dañará si lo respiras durante un cierto tiempo. Registrando en la ropa del barquero encuentras una piel arrugada de serpiente. Cuando la agarras con las manos, la Serpiente del Aire alza el vuelo aterrada. Una voz espectral te ordena a gritos que dejes esa piel donde estaba. ¿Qué vas a hacer? ¿Aceptas soltar la piel a condición de que la Serpiente del Aire te deje en paz (pasa al 131) o quieres desgarrar esa piel (pasa al 34)?

22

Una sonrisa se extiende sobre los labios de la pequeña criatura.

—¡Hombre, gracias por su regalo! —exclama.

Su voz ha cambiado y no cuadra en absoluto con su aspecto, pues es la voz de una mujer de mediana edad.

—Luego es verdad. *Es usted de naturaleza gene-*

rosa. Nadie de Kakhabad ofrecería un presente a una persona totalmente extraña. Pero espere. Voy a hacer desaparecer este disfraz.

Ante tus ojos la criatura se transforma convirtiéndose del pequeño tipejo que era en una alta mujer vestida con una túnica de color púrpura.

—Permítame que me presente. Soy Dintainta de las Estepas, aunque algunos me llaman la Farsante. Conozco su misión y puedo ayudarle. Habla en favor de su inteligencia y su valor el hecho de que haya sobrevivido hasta ahora. Pero le aviso que le esperan peligros mucho mayores. En la fortaleza de Mampang tenga cuidado con Aries insomne, pues ni siquiera su habilidad puede competir con los poderes del mismo. Le vencerá usted destapando este frasco en su presencia.

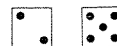
Te entrega un frasquito de cristal.

—Guarde este frasquito y defiéndalo con su vida, no permitiendo que nadie deje escapar el gas que hay dentro. Un consejo final. Un poco más adelante se enfrentará con la Serpiente de la Tierra. Sus poderes son considerables, pero sólo existen cuando el animal está en contacto con el suelo. Gracias por su regalo y buen viaje.

Distainta murmura unas pocas palabras más y se transforma de nuevo recobrando su anterior apariencia. Diciendo adiós con la mano se aleja mientras tú reemprendes también tu marcha. Pasa al 114.

23

El pozo es muy antiguo y está seco. Para comprobarlo, haces descender el cubo y lo subes de nuevo. Llevándolo a un lado del pozo, escudriñas en su interior, retrocediendo de un salto a tiempo de evitar ser mordido por una serpiente dorada que se ha desenrollado dentro del cubo. El cubo se





vuelca en el suelo y la serpiente se desliza hacia ti. ¿Quieres sacar tu arma para luchar contra ella (pasa al 52) o prefieres hacer un encantamiento?

RAY	REL	CAF	BOL	COM
355	339	397	407	461

24

Del suelo de la guarida del escarabajo puedes recoger un poco de polvo de piedra. Después debes decidir qué camino vas a tomar. Delante de ti se extiende un largo sendero. ¿Quieres dirigirte hacia el noroeste (pasa al 137) o hacia el noreste (pasa al 12)?

25

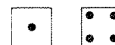
Te detienes en tu marcha. En la maleza, a tu izquierda, un par de ojos en un rostro peludo te observan fijamente. A tu derecha, otra criatura de piel oscura te vigila. Miras a tu alrededor y te espantas. ¡Estás rodeado por una docena como mínimo de GATOS DE SNATTA! Los dos que tienes delante de ti cierran los ojos y... desaparecen. ¿Quieres empuñar tu arma (pasa al 74) o prefieres hacer un encantamiento?

DUN	VAN	GOM	CAF	FUT
358	398	451	383	423

26

—Naturalmente —replica el viejo elfo—. Debe de estar cansado del viaje y ya es casi de noche. Permítame que le acompañe a un carromato vacío donde podrá dormir esta noche.

Te lleva a un remolque polvoriento por fuera y te entrega una manta para que puedas envolverte en ella. Pasa al 125.

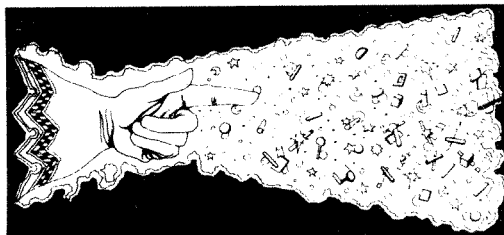


Logras sacar tu arma. Tu posición es embarazosa, pero puedes usar el arma para cortar las ramas y librarte:

ARBUSTO

ESTRANGULADOR DESTREZA 5 RESISTENCIA 8

El arbusto estrangulador no pretende herirte (su DESTREZA refleja simplemente su capacidad defensiva). Por tanto, si su Fuerza de Ataque es mayor que la tuya, no restarás puntos de tu RESISTENCIA. Si no vences al arbusto en cinco asaltos, pasa al **305**. Si vences a la planta, pasa al **106**.



Acercas con precaución la barca a esa alteración para ver de qué se trata. Pero no adviertes nada especial. Quizá sea simplemente un fenómeno natural causado por un manantial subterráneo o una corriente de aire que irrumpe desde el lecho del lago. Te encoges de hombros y te sientas de nuevo, disponiéndote a agarrar los remos. De repente, la barca se tambalea violentamente en el agua. Las burbujas han cambiado de lugar y ahora se encuentran exactamente debajo de la barca. Eres derribado del asiento y debes *Probar tu Suerte*. Si eres *afortunado*, pasa al **118**. Si eres *desafortunado*, pasa al **281**.

Extiendes el brazo para sacar tu arma. Pero tan pronto como tocas con la mano la empuñadura, un doloroso espasmo te recorre el brazo, obligándote a soltarla rápidamente. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Intentas sin conseguirlo reprimir un grito y la criatura que está sentada ante la mesa se vuelve lentamente para mirarte.

—¡Vaya! —exclama con voz chillona—. Fenestra tiene visita, ¿eh? ¿Quién se atreve a aventurarse en la cueva de Fenestra sin ser invitado?

Te presentas teniendo buen cuidado de mantener en secreto tu verdadera misión.

¿Quieres pedirle permiso para retirarte?

Pasa al **68**

¿O vas a solicitarle información sobre el bosque?

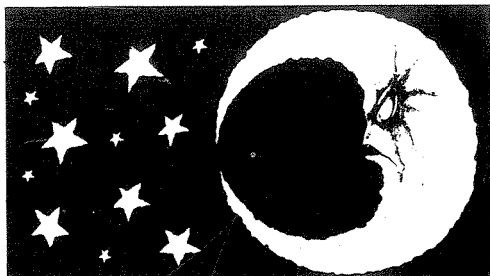
Pasa al **317**

¿O le preguntarás qué sabe acerca del lago Ilklala?

Pasa al **252**

Te cubres la cabeza y corres pendiente abajo mientras trozos de roca se desploman por el suelo a tu alrededor. Echa un dado. El número que saques indica los puntos de RESISTENCIA que pierdes por los impactos de esos fragmentos. Si lo deseas, puedes usar tu SUERTE. Si *Pruebas tu Suerte* y eres *afortunado*, eso significará que sólo los trozos más pequeños caen sobre ti y puedes reducir a la mitad la pérdida de puntos de RESISTENCIA (redondea por arriba los números impares). Sin embargo, las piedras caídas ruedan por el suelo bajo tus pies haciéndote difícil mantener el equilibrio. Te resbaldas y caes de golpe. Pasa al **98**.





31

La botella contiene antídoto contra las mordeduras de serpientes, que te curará inmediatamente de cualquier envenenamiento causado por esos animales. Pasa al **86**.

32

Cuando sacas tu arma, el fantasma de ultratumba lanza un grito horripilante y arremete contra ti. Resuelve el combate con esta criatura:

FANTASMA DE ULTRATUMBA DESTREZA 9 RESISTENCIA 9

Comprobarás que tu arma inflige a la criatura un daño normal. Cuando hayas reducido su RESISTENCIA a 3 puntos o menos, pasa al **205**.

33

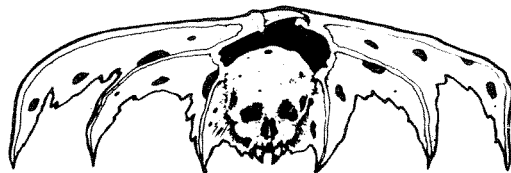
La pequeña criatura gruñe al recibir tu regalo.

—Ya tengo un objeto como éste —afirma—. Bien, de todos modos gracias. Ahora debo marcharme. Adiós.

Y sin más pasa por delante de ti y sigue su camino por donde tú has venido. ¿Cómo reaccionas? ¿Te encoges de hombros, le deseas buenos días y partes en la dirección opuesta (pasa al **114**), la llamas a voces y le ofreces otra cosa (pasa al **254**) o te indignan sus malos modos y quieres darle una lección (pasa al **327**)?

34

Agarrando la piel de serpiente por los dos extremo, tiras de ellos hasta partirla en dos. La Serpiente del Aire lanza un grito espantoso y queda flotando separada en dos mitades. Desgarra ambos trozos hasta hacerlos jirones. Sobre ti, la Serpiente del Aire también se dispersa: de ella quedan tan sólo nubecillas de humo que el viento pronto disipará. Has hallado el punto débil de la Serpiente del Aire. Pasa al **213**.



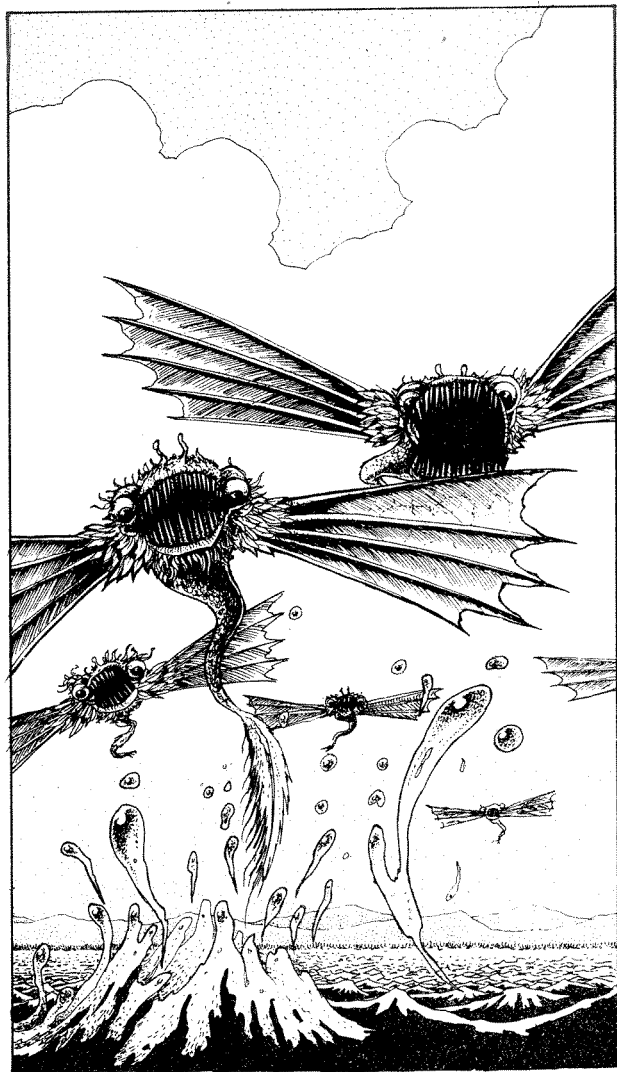
35

El último centauro te pide clemencia. Le dices que le perdonas la vida si te ayuda en tu misión.

—Noble extranjero —te responde anhelante—, sé que busca a las Siete Serpientes. Lo único que puedo ofrecerle se refiere a ellas. Mi conocimiento acerca de estas criaturas es limitado, pero nuestra raza conoce una pista para su destrucción. Una de ellas —la Serpiente de la Luna— tiene un punto débil: no puede aguantar el poder de la llama.

Mientras reflexionas sobre esta información, el centauro aprovecha la oportunidad para escapar al galope por la llanura. Registras a los otros dos y encuentras 4 Doblones de oro y una bolsa que contiene fina arena marrón. Después de descansar unos pocos minutos, continúas tu camino. Pasa al **273**.





36

Das un amplio rodeo alrededor del agua en ebullición y después vuelves a poner rumbo hacia la orilla opuesta del lago Ilklala. Un poco más adelante aparece otra conmoción en el agua, pero esta vez no puedes eludirla. De la superficie del agua salta una bandada de peces voladores que se dirigen hacia ti. Aunque son criaturas de pequeño tamaño, sus afilados dientes pueden desgarrarte la piel y debes emprender una acción defensiva. ¿Quieres hacer un encantamiento?

FET	FIX	FIL	MUR	FOR
403	373	360	426	449

¿O prefieres luchar contra esas criaturas con tu arma (pasa al 291)?



37

Le explicas lo que pretendes en los Baklands y que buscas a las Siete Serpientes. A la sola mención de las servidoras del Archimago, un grito entrecortado brota de aquella gente. El viejo elfo alza su mano para pedir silencio.

—¡Así que *usted* es el motivo por el que esas malvadas criaturas han venido a los Baklands sembrando el terror en estas tierras!

Hace una pausa durante un minuto, como ideando un plan. Finalmente te mira, estrechando los ojos hasta que los párpados dejan ver sólo unas rendijas.

—Bien, quizá podamos ayudarle, extranjero. Sígame hasta ese carromato. Creo que tenemos algo que le interesará.



¿Quieres seguirle como te sugiere (pasa al **151**), piensas que es mejor abandonar este lugar (pasa al **311**) o prefieres hacer un encantamiento?

SAB	MAG	TEL	BON	SOP
366	341	472	394	432

38

Estás perdiendo el tiempo tratando de comunicarte con estas criaturas. Su lenguaje es poco más que una serie de gruñidos. Una de ellas agarra una piedra y la arroja contra ti, dándote en el brazo y causándote una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA. Será mejor que saques tu arma (pasa al **188**) o hagas un encantamiento:

GIG	FAL	GEL	BIS	BON
475	439	456	344	356

39

—¡Así que el analandés tiene el Anillo de la Serpiente! —dice silbando la serpiente mientras planea en el aire—. En ese caso debo decirte esto: el Archimago no es lo que parece. Puede estar disfrazado en Mampang. Pero no sobrevivirás para llegar a la fortaleza.

Vuelve al **53**.

40

Rompes de un golpe las cadenas y el anciano sube las escaleras lentamente para acostumbrar sus ojos a la luz.

—¡Es *maravilloso*! ¿Y yo que pensaba que nunca más volvería a ver la luz del día? ¿Cómo podré recompensarle? Los hombres de Klatta se llevaron todos mis tesoros. Pero puede quedarse con cualquier cosa que hayan dejado.

Consideras su ofrecimiento y decides que lo más útil que el anciano puede ofrecerte es su conocimiento de los Baklands.

—¡Las Siete Serpientes! —exclama cuando le hablas de tu misión—. ¡Así que están por aquí otra vez! Bien, no son amigas mías. Le diré lo que sé acerca de ellas, aunque no es mucho. Ya sabe que son las sirvientes del Archimago. Todas ellas son vulnerables. Pero yo sólo conozco dos de sus puntos débiles. La Serpiente de la Luna no soporta el fuego, eso está fuera de duda. Y la Serpiente de la Tierra carece de poder cuando no permanece en contacto con el suelo. Pero ahí termina mi saber, amigo mío. Eso es todo.

Finalmente, después de charlar un rato con el anciano, te despides de él y te marchas. Pero, sin saberlo, el frío y la humedad de su celda te han hecho pagar un alto precio. El anciano padece la peste amarilla y durante el tiempo que has permanecido con él has contraído la enfermedad también tú. Hasta que halles la forma de curarte, perderás 3 puntos de RESISTENCIA al día (réstalos al final de cada jornada). Después del segundo día descubrirás que estás enfermo, pero hasta entonces no puedes tomar ninguna medida para curarte, pues no sabes que sufres esa enfermedad. Ahora abandona el templo pasando al **309**.

41

Echas a correr velozmente sendero abajo. Pisadas invisibles te siguen, pero finalmente tus perseguidores desisten de darte alcance. Te detienes en un pequeño claro un poco más adelante para recuperar el aliento. Pasa al **20**.

42

Sujetando el arma con los dientes, trepas al árbol. La serpiente roja te observa atentamente. De pronto, cuando estás cerca de ella, se baja de un salto del árbol y aterriza en el suelo. Al verlo,



profieres una maldición. Pero tu alocada decisión te ha dejado a merced de la Serpiente de Fuego. De nuevo, el árbol se inflama y esta vez tú estás en medio del fuego. Tu ropa empieza a arder y te tiras al suelo, chillando a voz en cuello. Pierdes 2 puntos de DESTREZA y 6 de RESISTENCIA por las quemaduras y la caída. Al pie del árbol puedes ahora enfrentarte a la serpiente y atacarla:

SERPIENTE DE FUEGO

DESTREZA 13 RESISTENCIA 12

Si vences a la serpiente, pasa al 306.

43

Una vez en la superficie, el peligro no ha remitido en modo alguno. En el suelo aparecen grietas que parten de los bordes del foso. Una de ellas se abre entre tus pies y saltas hacia un lado a tiempo de evitar ser tragado por ella. Un gran peñasco se balancea en lo alto de una colina y está a punto de caer rodando hacia ti. Y por si esto fuera poco, una pequeña serpiente de color verde se está enrollando alrededor de tu tobillo y se dispone a morderte. ¿Qué vas a hacer primero? ¿Buscar un lugar donde estés a salvo del suelo resquebrajado (pasa al 6), intentar apartar el peñasco y empujarlo en otra dirección (pasa al 115) o librarte de la serpiente (pasa al 263)?

44

Una súbita ráfaga de viento te arranca la mochila de las manos y la tira por los suelos, donde es zarandeada y se abre. Contemplas consternado cómo se desparrama todo su contenido. Protegiéndote los ojos con una mano corres en busca de la mochila e intentas recoger todos tus objetos. Pero no es fácil. Cuando tratas de agarrarlos, el viento los dispersa fuera de tu alcance. Recuperas las cosas que no se rompen (por lo tanto pierdes

frascos de cristal, espejos, etc.), excepto cualquier papel (por ejemplo, mapas o rollos de pergamino), que se llevará el viento. Tacha de la lista de tu equipo los objetos perdidos y vuelve a la hendidura para esperar a que amaine la tormenta de arena. Luego pasa al 10.

45

El silbido de la Serpiente suena como una risa burlona.

—Insignificante humano —dice siseando—. ¿Crees que puedes atacarme con ese pequeño alfiler?

Se lanza contra ti y comienza el combate:

SERPIENTE

DE LA LUNA DESTREZA 13 RESISTENCIA 10

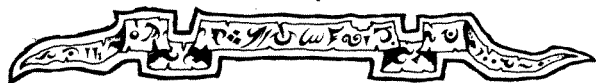
Si matas a la Serpiente, pasa al 62.

46

El viejo elfo asiente. Te lleva a un carromato vacío donde podrás dormir esa noche, pero esto te costará 3 Doblones de oro. Si estás dispuesto a pagar ese precio, hazlo y síguelo hasta el remolque (pasa al 125). Si no deseas pagarlo, tendrás que abandonar el campamento (pasa al 294).

47

Es mediodía. Tu larga caminata a través de Baddu-Bak no se ve perturbada por ningún incidente. Llegas a un lugar donde puedes detenerte a descansar un rato y tomar algunas provisiones si lo deseas. Si quieres pararte a comer, pasa al 152. Si prefieres seguir andando, pasa al 95.





48

Durante varias horas sigues caminando por los áridos Baklands. En el horizonte aparece un árbol solitario y sin hojas, y te diriges hacia él. Ahí puedes descansar y tomar provisiones, sumando 2 puntos a tu RESISTENCIA si es tu primera comida del día.

Un ruido en las ramas te sobresalta. Levantas la mirada y oyes una voz que te llama por tu nombre. En lo alto del árbol, las ramas desnudas han formado un rostro humano, la cara de un anciano, que pronuncia un mensaje. El mensaje va dirigido a ti.

—Buscas el paradero de Shadrack de Baddu-Bak y yo lo conozco. Para encontrarle, debes torcer hacia el este desviándote de tu camino hacia la roca de la Cola del Pez. El te está esperando.

Un soplo de viento mueve las ramas. Cuando de nuevo quedan inmóviles, el rostro ha desaparecido.

¿Quieres dirigirte hacia el este como te ha aconsejado el rostro (pasa al 150) o prefieres continuar hacia el norte (pasa al 94)?

49

Puedes empuñar tu arma y amenazar al barquero para que te lleve gratis a través del lago, o intentar engañarle con un encantamiento:

NEB	BON	LEY	MED	FIX
404	480	332	441	379

Si decides empuñar tu arma, el barquero combatirá contra ti:

BARQUERO DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

Una vez que hayas reducido su puntuación de RESISTENCIA a 4 o menos, se rendirá y aceptará llevarte a través del lago (pasa al 110).



50

¿Cómo reaccionará ante tu regalo la pequeña criatura? Echa un dado para determinarlo.

Si tu regalo es un artefacto para hacer encantamientos:

Número del dado

1
2-4
5-6

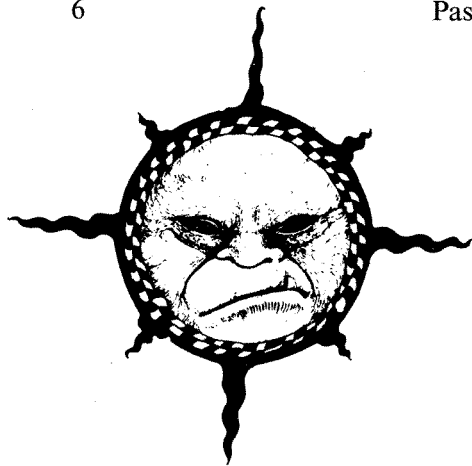
Pasa al **33**
Pasa al **22**
Pasa al **290**

Si el regalo es otra cosa:

Número del dado

1-3
4-5
6

Pasa al **33**
Pasa al **22**
Pasa al **290**



51

La etiqueta del frasco certifica que contiene agua de las fuentes sagradas de Daddu-Ley. Aunque en este momento no puedes saberlo, el agua no está bendita. Es agua corriente de río y no tiene ningún poder especial. Pasa al **86**.

52

Comienza el combate:

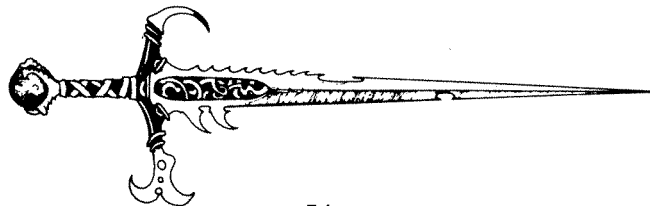
SERPIENTE
DORADA

DESTREZA 6 RESISTENCIA 6

La serpiente tiene una mordedura venenosa. Si te inflige alguna herida antes de que la mates, echa un dado para averiguar cuántos puntos de RESISTENCIA te hace perder el daño que te causa. Si matas a la serpiente, puedes marcharte de ese lugar. Pasa al **309**.

53

Te preparas para hacer el encantamiento, vigilando precavidamente a la serpiente. Esta se lanza sobre ti cada vez con mayor rapidez, hasta que sus movimientos adquieren una velocidad increíble. Observando a la serpiente te resulta difícil concentrarte en el encantamiento y finalmente desistes de realizarlo. Decides utilizar tu arma (pasa al **103**), a menos que exista otra alternativa.



54

El combate comienza:

SERPIENTE

DE LA TIERRA DESTREZA 12 RESISTENCIA 14

Si derrotas a la serpiente, pasa al **220**.



Encuentras un lugar resguardado y te refugias en él. Si quieres tomar algunas provisiones, puedes hacerlo y sumas 2 puntos a tu RESISTENCIA si es tu primera comida del día (y sólo 1 punto si ya has comido). Al echarte a dormir, percibes ruidos extraños que proceden del bosque cercano. Llamadas de raros animales resuenan en el aire. ¿Qué peligros te acechan? Sin duda lo averiguarás mañana. Por fin concilias el sueño. Pasa al **235**.

Inmediatamente te pones a rezar esperando que Libra escuche tu oración antes de que sea demasiado tarde. ¡La opresión del arbusto se vuelve insoportable! Pero poco después se afloja. ¡Libra te ha escuchado! Las hojas del arbusto estrangulador, que son de color verde oscuro, se tornan de un color marrón sucio y se marchitan en las ramas. Tu plegaria ha sido atendida, pero has utilizado la única oportunidad de obtener la ayuda de Libra durante esta etapa de tu viaje. Pasa al **106**.

Gritas a voz en cuello y aguardas. Al cabo de diez minutos repites la operación. Pero nadie responde a tu llamada. El lugar parece estar desierto. ¿Quieres bordear la orilla para ver si encuentras señales de vida (pasa al **241**) o prefieres esperar a ver si alguien te encuentra a ti (pasa al **233**)?

Corres velozmente tras la Serpiente, tratando de no perderla de vista. Como un cometa ardiente suspendido del cielo, te ilumina el camino, pero su velocidad es mayor que la tuya. Se ha levantado viento y, para alivio tuyo, sopla más contra la Serpiente que contra ti, permitiéndote ganar algún terreno. El viento silba y se arremolina, y tú te proteges la cara de sus ráfagas. El sabor a tierra

que sientes en la boca te alarma. ¡Estás metiéndote en una tormenta de arena! Te paras y observas a la Serpiente, poniéndote las manos como pantallas delante de los ojos para resguardarlos del viento. La criatura parece estar librando una batalla inútil contra la tormenta. Momentos más tarde se levanta un gran torbellino mezclado con arena y la Serpiente es incapaz de evitarlo. Sus llamas vacilan y son apagadas por la arena. Al suceder esto, la Serpiente comienza a caer a plomo desde lo alto del cielo con tu mochila. Luchando contra el viento, corres en medio de la tormenta para agarrar la mochila antes de que se aplaste contra el suelo su contenido. La mochila es zarandeada en el aire por la tormenta, pero tú te colocas debajo, listo para atraparla. En ese momento, de repente, la Serpiente se estrella contra tu cabeza, derribándote al suelo. Pasa al **287**.



Recitas el canto en voz alta y la serpiente comienza a moverse más lentamente. En su rostro aparece una expresión de dolor y agita las alas con lentitud. Todos sus movimientos se vuelven tardos y flota en el aire de una manera extraña, como si fuera a desplomarse en el suelo. Pero sigue planeando, aunque descendiendo poco a poco. Cuando está a tu alcance, puedes atacarla con tu arma:

SERPIENTE

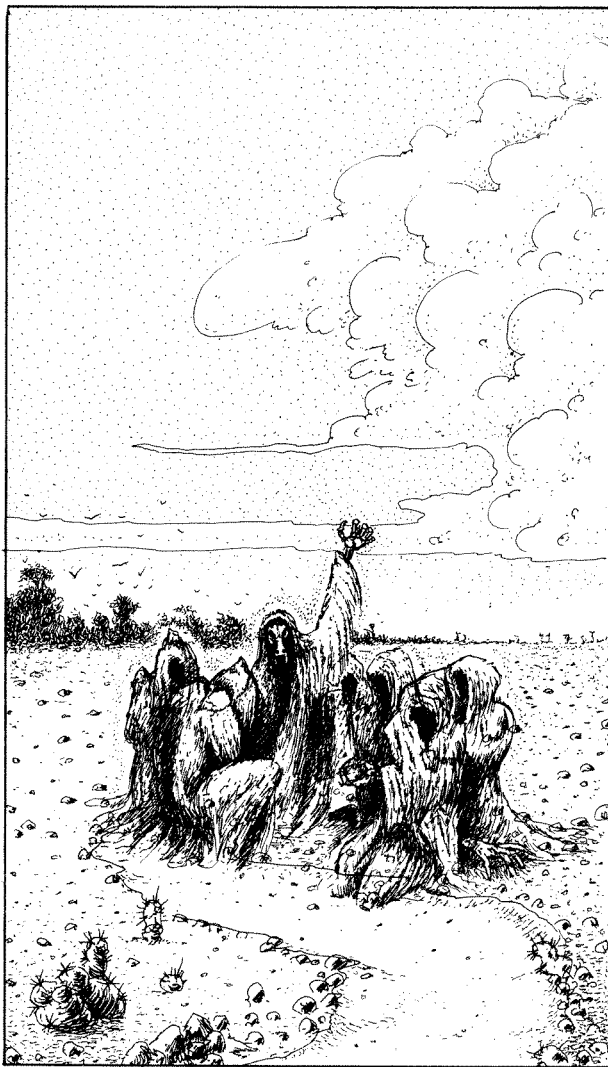
DEL TIEMPO

DESTREZA 3

RESISTENCIA 14

Si vences a esta criatura, pasa al **4**.





Durante varias horas prosigues tu marcha hasta que a lo lejos se dibuja claramente la línea que delimita el bosque de Snatta. Sobre tu cabeza, las nubes retumban al cruzar el oscuro cielo. Te detienes a considerar cuánto tiempo podrás continuar caminando. El sonido repentino de voces a tu derecha te sobresalta y giras en redondo. Te frotas los ojos y miras de nuevo. A menos de veinte metros de donde tú te encuentras están sentadas en el suelo, jugando a algún juego, siete figuras encauchadas. Sus cuerpos resplandecen y te quedas mirándoles fijamente. ¡Jurarías que ves *a través* de esos cuerpos! ¿Y de dónde han surgido? Pues hace unos segundos no estaban ahí. Uno de ellos levanta la cabeza y se vuelve hacia ti. Tus ojos se dilatan de espanto cuando el huesudo rostro de una anciana calavera abre la boca. Su voz cavernosa silba en medio del viento, pronunciando tu nombre:

—Estábamos esperando tu llegada. Te has dado prisa, mortal. Somos los Siete Espíritus. Hemos sido enviados para prevenirte de los peligros que te amenazan. Reúnete con nosotros.

¿Quieres reunirte con ellos como te invita el que ha hablado (pasa al 116) o prefieres dar media vuelta, alejarte de allí y dirigirte hacia el bosque (pasa al 82)?



Retrocedes y rodeas la caravana. Ves a los guardias del campamento que te siguen con la mirada, pero estás fuera del alcance de sus flechas. Cuando llegas al otro extremo del campamento, puedes continuar tu camino. Pasa al 269.



62

La oscuridad desaparece cuando muere la Serpiente. La observas tendida en el suelo y, ante tus ojos, se encoge enrollándose hasta formar una bola. Momentos más tarde, todo lo que queda de ella es una pequeña bola de cristal, que puedes guardarte. Pasa al 285.

63

Subes de un salto a la plataforma de piedra y rodeas la construcción cautelosamente. Parece desierta. Llamas a voces, pero nadie responde. En una pared hay unos jeroglíficos que quizá puedas descifrar. En un rincón descubres una trampilla en el suelo. ¿Quieres intentar leer los jeroglíficos (pasa al 272), abrir la trampilla (pasa al 180) o seguir explorando (pasa al 101)?



64

Los centauros se turnan llevándote a través de las llanuras hasta que llegáis ante una sierra. Su jefe te dice que desmontes.

—Al otro lado de esa sierra vive Manata en una guarida abierta en el suelo. Nosotros no queremos encontrarnos con sus animales y por eso no te llevamos más lejos.

Desmontas de un salto y les das las gracias por la cabalgada. Cuando desaparecen detrás de ti, empiezas a escalar la sierra. Pasa al 176.

65

A tus espaldas estalla la tormenta. De nuevo se levanta viento, arrastrando consigo piedras y tierra. Pero te encuentras en el borde exterior de la tormenta y no sufres todo el furor de sus embates. Por fortuna, has conseguido evitar el peligro. Pasa al 73.

66

Agarras a la serpiente, tratando de alzarla en el aire. Lo conseguirás si, *Probando tu Suerte*, eres afortunado y después sacas con dos dados una puntuación menor que la de tu DESTREZA. Pero cada vez que lo intentes y no logres levantar a la serpiente, ésta te atacará causándote una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA (pues estás indefenso). Si elevas en el aire a la criatura, pasa al 127. Si decides dejar de intentarlo, vuelve al 263 y elige otra forma de ataque.

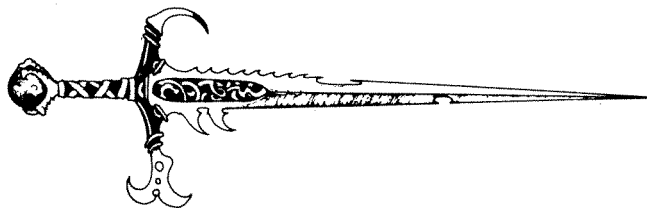
67

Tu elección no te proporciona ninguna ventaja en el combate contra la serpiente. Saca tu espada y lucha con ella:

SERPIENTE
DEL AGUA

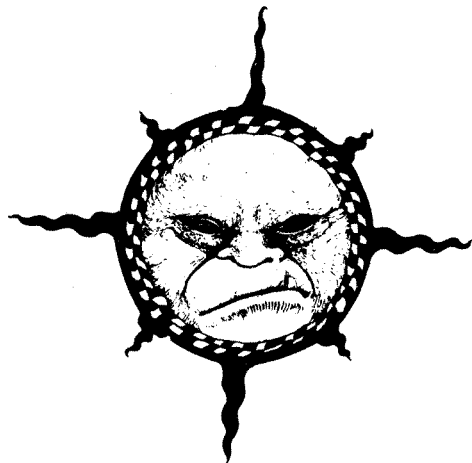
DESTREZA 10 RESISTENCIA 11

Si vences, pasa al 75.



—Sí, debe irse. Y deprisa. Pues quienquiera que amenaza a Fenestra no es aquí bienvenido. ¡Márchese!

Le das las gracias y retrocedes hasta la puerta. Una vez fuera de la cueva, sigues de nuevo el sendero. Pasa al 92.



El viejo elfo se pone en pie y asiente. Te llevará a un carromato vacío donde podrás dormir esa noche, pero esto te costará 3 Doblones de oro. Si quieres pagar ese precio, hazlo y síguete hasta el remolque (pasa al 125). Si no puedes o no quieres pagarlo, tendrás que volverte a sentar, aparentar que no estás cansado y unírte a la conversación de los elfos (pasa al 275) o pedirles que te muestren sus mercancías (pasa al 315).



Cuando das un salto adelante, los centauros disparan sus arcos y tres flechas vuelan hacia ti. Echa un dado por cada flecha. Si sacas un 1 o un 2, la flecha en cuestión hace blanco en ti causándote una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA. Después puedes resolver el combate. Pero si por lo menos dos de las flechas te aciertan, debes restar 2 puntos de tu DESTREZA durante el combate:

Primer		
CENTAURO	DESTREZA 8	RESISTENCIA 7
Segundo		
CENTAURO	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6
Tercer		
CENTAURO	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8

Lucha con los centauros de uno en uno en el orden que quieras. Una vez que hayas matado a dos de ellos (si sobrevives) y hayas herido al tercero por lo menos dos veces, si lo deseas puedes permitirle que se rinda (pasa al 35). Si decides matar a los tres, pasa al 154.





71

Cuando le asestas el primer golpe, la criatura lanza un aullido y salta hacia atrás. Se lame la herida y se vuelve para mirarte. Sus ojos se estrechan, mientras que de su boca abierta surge un ronco gruñido. ¡De repente se abalanza sobre ti! Compruebas su especial poder cuando en pleno salto se convierte en una bola llameante que se te viene encima. Resuelve el segundo asalto. Si tu Fuerza de Ataque es mayor que la suya, entonces consigues eludir al zorro y herirle. Si es mayor su Fuerza de Ataque, te hiere y te abrasa causándote una pérdida de 5 puntos de RESISTENCIA. Después de este segundo asalto, el zorro vuelve a su ser normal. La energía requerida para activar su poder llameante le ha costado 1 punto de RESISTENCIA y otro punto de DESTREZA. Continúa el combate hasta que uno de los dos contrincantes muera (recuerda que el zorro tenía una DESTREZA original de 7 puntos y una RESISTENCIA de 6), pero cada vez que hieras a la criatura, ésta activará su poder llameante durante el siguiente asalto (repite el proceso como antes). Si matas al zorro, pasa al 95.

72

—Tenga piedad, extranjero —te suplica—. No quiero hacerle ningún daño. Quizá pueda ayudarle si me perdona la vida. ¿Qué es usted? ¿Un bandido? Tenga, tome mi dinero. ¿Un guerrero? Entonces aquí tiene este *chakram*: su filo es mortífero y jamás yerra el golpe. ¿Tal vez es un brujo? Le daré este polvo mágico para sus encantamientos. Pero déjeme en paz.

Te agachas para recoger lo que te ofrece. La bolsa contiene 9 Doblores de oro. El *chakram* es un disco arrojado de filo cortante. Antes de comenzar un combate puedes lanzarlo contra un



enemigo. Cuando lo hagas, echa los dos dados. Si sacas un número inferior a tu puntuación de DESTREZA, causarás a tu adversario un daño que le hará perder 2 puntos de RESISTENCIA. El polvo mágico es de color amarillo y está guardado en un frasquito de cristal. Bajas el arma y preguntas al hombre si las Siete Serpientes han sido vistas en esa región.

—¡Oh, sí, claro que sí! Pasaron por aquí ayer. De hecho, una de ella ..., ejem, una de ella ...

Su voz se apaga y sus ojos se dilatan.

—¡Oh, no, no! ¡Aaaayyy!

Observas lleno de asombro cómo el hombre cae de espaldas. Algo le ha causado un susto de muerte. Pasa al 143.

73

Sigues caminando, deteniéndote brevemente de vez en cuando para otear el territorio que se extiende ante ti. En un determinado momento te paras. ¡Algo se divisa en el horizonte! Aguzas la mirada para percibir la forma que tiene. Decididamente es algo que se mueve. Continúas andando y la forma aparece más clara. Es una pequeña criatura de dos patas, aproximadamente de la mitad de tamaño que tú, que se ha vuelto para avanzar hacia ti. ¡Y lo hace a una considerable velocidad! ¿Deseas seguir adelante para ver qué o quién es (pasa al 162) o prefieres caminar en otra dirección para evitarlo (pasa al 239)?

74

Echa un dado. El número que saques indica los gatos de Snatta que saltan hacia ti para atacarte. Todos tienen las mismas puntuaciones y te atacan de uno en uno:

GATOS

DE SNATTA

DESTREZA 7

RESISTENCIA 9

Estas criaturas pueden hacerse invisibles a voluntad. Cuando inician un ataque, siempre son invisibles y en el combate debes restar 2 puntos de la Fuerza de Ataque que saques para ti con los dados, pues te enfrentas a un adversario al que no ves. Sin embargo, cada vez que inflijas una herida a un gato de Snatta, éste quedará aturdido y la pérdida de concentración lo volverá visible durante el siguiente asalto (si no lo hieres de nuevo, se hará otra vez invisible). Tu Fuerza de Ataque será la normal mientras puedas ver a estas criaturas. Si las vences, pasa al 160.

75

Recobras el aliento durante breves momentos y después remas hacia la costa norte del lago. Media hora más tarde llegas con la barca a una orilla pantanosa. Has conseguido cruzar el lago Ilklala. Pasa al 147.

76

—Sólo puedo decirle que la Serpiente del Tiempo es la que vuela más rápidamente de las siete. Y esta serpiente sólo puede ser derrotada recitando ante ella un canto. Pero he entregado ese canto a los duendes de los pantanos, que desean matar ellos mismos a esa criatura. Si los encuentra, podrá persuadirlos para que lo compartan con usted. Espero que esto le sirva de ayuda.

Le das las gracias y te dispones a partir. Pasa al 324. Pero si quieres pedirle consejo sobre la forma de cruzar el lago Ilklala, pasa al 132.

77

Te esfuerzas en vano por agarrar tu arma, mientras el arbusto estrangulador te oprime cada vez más. Su presión aumenta gradualmente. Pasa al 305.



Comes y descansas durante unos minutos. Suma 2 puntos a tu RESISTENCIA si es tu primera comida de hoy, o 1 punto si ya has comido. Un poco más tarde recoges tus cosas y te dispones a partir. Pasa al 300.

—¡Ah, *comerciante* como nosotros? Bien, nos gustará mucho hacer un buen trato con usted. Veamos qué nos ofrece nuestro amigo.

El viejo elfo se sienta y te invita a que les muestres tus mercancías. Puedes elegir cualquier artefacto que desees cambiar por comida (exceptuada tu arma) y luego debes demostrar tus habilidades como negociante. Tira los dos dados. Si sacas un número menor que tu puntuación de DESTREZA, logras persuadirles para que acepten ese artefacto y a cambio te den comida (pasa al 163). Si el número es igual o mayor que tu puntuación de DESTREZA, entonces no aceptan el intercambio y has de repetir la negociación con otro artefacto. Si no puedes o no quieres negociar, pasa al 288.



Tacha un artículo de tus provisiones. El zorro se lanza hambriento sobre él devorándolo rápidamente. Con un ojo te observa mientras bajas despacio de la roca y te dispones a reemprender la marcha. Pasa al 95.

Hallas el antídoto contra mordeduras de serpientes y lo sostienes con una mano cuando la serpiente se dispone a atacarte. Pasa al 67.

Te das la vuelta alejándote de estas criaturas.

—¡Alto! —retumba la voz fantasmal—. ¡No des un paso más en dirección norte!

¿Quieres detenerte como te ordena y esperar a ver qué tienen que decirte (pasa al 116) o prefieres no hacerles caso y seguir tu camino (pasa al 140)?

Prosigues tu marcha. El monótono paisaje ofrece pocos atractivos, pero en la lejanía divisas el lindero del gran bosque de Snatta al que te diriges. Con suerte lo alcanzarás hacia el anochecer. Un viento frío barre el camino haciéndote estremecer momentáneamente. Un poco más tarde, otra ráfaga te sacude con tal fuerza que casi te derriba. En el cielo se aglomeran negras nubes y se oye tronar encima de ti. Pero hacia el este y el oeste, el cielo aparece despejado. Parece que *estás* en el centro de una inminente tormenta. ¿Quieres detenerte donde estás y hacer lo que puedas para resguardarte de la tormenta (pasa al 308), prefieres continuar andando a pesar de todo (pasa al 247) o dirigirte al noroeste hacia donde el cielo está claro (pasa al 128)?

Al ver que echas mano de tu arma, el fantasma de ultratumba profiere un grito espantoso y arremete contra ti. Resuelve el combate con esta criatura:

FANTASMA DE
ULTRATUMBA DESTREZA 9 RESISTENCIA 9

Cuando hayas reducido su RESISTENCIA a 3 puntos o menos, pasa al 205.





85

Caminas por la llanura, manteniendo los ojos y los oídos bien abiertos para percibir cualquier señal de peligro. De repente, el suelo retumba bajo tus pies. Pierdes el equilibrio y caes de espaldas. *Prueba tu Suerte*. Si eres desafortunado, has roto un objeto de tu equipo (el más delicado); si eres afortunado, no rompes nada. Al levantarte, ves cómo el suelo delante de ti se abre y emergen dos grandes pinzas. El agujero se hace más grande y de él sale un **ESCARABAJO BADDU** gigante, que se vuelve y avanza hacia ti. ¿Cómo vas a luchar contra él? ¿Con la magia (pasa al 191) o con tu arma (pasa al 286)?

86

Si has comprado algún artefacto más a Ooloooh, descubres lo que es pasando al número de referencia que tiene el artículo en cuestión. Después de hacerlo, puedes abandonar la caravana. Fuera te despide el viejo elfo. ¿Quieres pedirle hospedaje para esa noche (pasa al 46) o deseas marcharte en seguida de la caravana (pasa al 294)?

87

Le muestras el contenido de tu mochila. ¿Tienes unas botas de piel de borrin? En caso afirmativo, pasa al 184. Si no las tienes, pasa al 142.

88

La bola es de cristal transparente. La miras, pero no ves nada especial. Pesa bastante, por lo que en caso de necesidad puede ser un proyectil práctico y muy peligroso. Si arrojas la bola contra una criatura, para alcanzarla debes sacar con dos dados una numeración inferior a tu **DESTREZA**. Si logras golpear a la criatura, le causarás una pérdida de 2

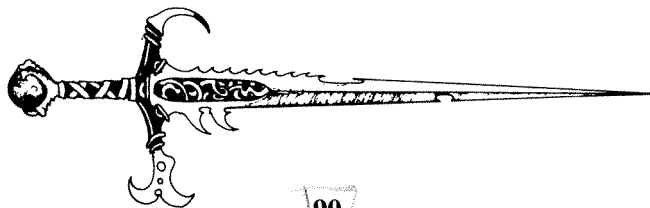


puntos de RESISTENCIA. Pero si lanzas la bola, debes también echar un dado para comprobar si se rompe o no. Si sacas un número impar, la bola se hará añicos con el impacto. Pasa al 86.

89

—¡Así que el analandés tiene el Anillo de la Serpiente! —dice silbando la serpiente mientras planea en el aire—. En ese caso debo decirte que el Archimago no es lo que parece. Esto te advertirá de su presencia en Mampang. Pero no sobrevivirás para llegar a la fortaleza.

Vuelve al 103.



90

Saltas al otro lado del árbol caído y examinas el lugar donde supones que está tu atacante. Una figura se materializa ante ti. Es una bestia peluda aproximadamente del tamaño de un perro grande. Su negra piel está cruzada por rayas amarillas y su morro chato le da una fea apariencia. Pero la gran boca revela el peligro que representa para ti: unos dientes afilados como cuchillas. La criatura parece un poco aturdida por el golpe que le has propinado y te mira. Viendo que *puedes* verla, se alza sobre sus patas traseras y cierra los ojos como para concentrarse. La figura desaparece: de nuevo es invisible. Te mantienes en guardia, pero un crujido en la maleza te indica que la criatura se aleja de ti. Dejas en el suelo el arma y te examinas el brazo. La herida es dolorosa, pero no grave. Te la curas durante unos momentos, después agarras el arma y la mochila y reemprendes la marcha. Pasa al 25.

91

Sales de tu escondite y te enfrentas a los duendes. Tu súbita aparición les sorprende. ¿Cuál va a ser tu próximo paso? ¿Quieres empuñar tu arma (pasa al 194), tratar de hablar con ellos (pasa al 138) o hacer un encantamiento?

DUN	FET	PUM	REL	RAP
459	331	484	396	347

92

Un poco más adelante, el sendero se divide en tres. ¿Quieres tomar el de la izquierda (pasa al 244), el de la derecha (pasa al 274) o el del centro (pasa al 146)?

93

El péndulo de latón es exactamente eso: un pequeño círculo de latón atado a una cuerda. Pasa ahora al 86.

94

Has estado viajando casi un día. ¿Quieres acampar y dormir durante la noche o deseas permanecer despierto por si se presenta algún peligro mientras no puedes encontrar refugio? Si eliges dormir, pasa al 16. En caso contrario, pasa al 122.

95

Continúas caminando hasta que empieza a atardecer y resulta difícil ver por dónde vas. ¿Quieres detenerte a dormir durante la noche (pasa al 224) o seguir andando sin descansar (pasa al 302)?

96

Debes hacer el encantamiento rápidamente, pues la serpiente te está atacando:





MAG	BAL	FAL	BOL	NEB
413	405	392	377	364

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, tendrás que sacar tu arma (pasa al **45**) o, si tienes medios para encender fuego, pasa al **155**. Pero tu intento de recurrir a la magia ha permitido a la Serpiente atacarte primero, por lo que pierdes 2 puntos de RESISTENCIA a menos que conozcas alguno de los encantamientos arriba enumerados.

97

Resguardado detrás del peñasco, puedes aprovechar la ocasión para tomar algunas provisiones. Si lo haces, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA en el caso de que sea tu primera comida de hoy, o 1 punto si ya has comido. Al cabo de un rato, el viento empieza a calmarse. Cuando te dispones a partir, un extraño silbido te llama la atención. Procede del otro lado de la roca y te asomas con precaución para ver qué sucede. Tus ojos contemplan una insólita visión. No estás seguro de si es una criatura viviente o un capricho de la naturaleza, pero un remolino de aire se alza en una cavidad formada por la roca. Es como un torbellino en miniatura, de unos tres metros de alto y dos de ancho. Quizá ha sido atrapado en la cavidad y no puede salir de ella, o quizá es un ser vivo que se ha refugiado o escondido entre las rocas. ¿Quieres intentar hablar con él (pasa al **267**), prefieres no hacer caso de él y marcharte (pasa al **322**) o hacer un encantamiento?

REL	HUR	LOD	SAB	COM
421	359	389	446	490



De hecho, el topetazo que esperabas no se produce. Por el contrario, la breve caída que preveías dura más de lo que debería y el corazón te palpita aceleradamente. El suelo se ha abierto debajo de ti y caes en un foso que semeja —quizá con toda propiedad— una tumba recién excavada. Pero aterrizas suavemente y logras ponerte en pie. El foso mide unos dos metros y medio de profundidad, por lo que saltando puedes agarrarte a su borde con las manos y alzarle. Mientras estás considerando qué hacer, un crujido bajo tus pies te pone en guardia. La tierra se agita en el centro del foso y una roca aflora a la superficie. Te quedas mirando fijamente a la lisa roca y retrocedes cuando emite un silbido penetrante. ¡Esa roca está hirviendo! Llevado del pánico, das un salto para asirte al borde del foso y salir de él. Tus dedos se aferran al borde pero, al elevarte, algo te muerde en una mano. No es una herida grave, pero te causa una pérdida de 1 punto de RESISTENCIA y te hace soltar el borde. ¿Qué vas a hacer? ¿Quieres intentar de nuevo escapar del foso (pasa al 211), esperar en él a ver qué sucede (pasa al 276) o hacer un encantamiento?

BAG	LOD	CAF	MED	FIX
418	371	486	348	406



Los cuatro gatos invisibles se acercan a ti. Aunque no los ves, oyes sus pisadas. Los gatos de Snatta te atacan de uno en uno. Como son invisibles, es difícil herirlos y por consiguiente debes restar 2 puntos de la Fuerza de Ataque que saques para ti con los dados. Sin embargo, cada vez que hieras a un gato de Snatta, esto dispersará su concentración y lo volverá visible durante el siguiente asalto. Resuelve el combate. Los gatos de Snatta tienen todas las mismas puntuaciones:

GATOS

DE SNATTA	DESTREZA 7	RESISTENCIA 9
-----------	------------	---------------

Si los vences, pasa al 187.

100

Agarras la mochila y te sujetas a ella. La serpiente agita sus poderosas alas y consigue elevaros en el aire a ti y a la mochila. Se dirige hacia el norte volando despacio a través de la noche. Entretanto te esfuerzas por asirte mejor a la mochila. La serpiente debe de proyectar llevarte hacia el lago Ilklala. Una ráfaga de viento sacude de costado a la serpiente. La racha es tan fuerte que casi apaga las llamas de la criatura y puedes distinguir el rojo cuerpo natural de la Serpiente en medio del fuego. Pero la ráfaga no ha sido un fenómeno aislado. Un viento tremendo os zarandea ahora llevándoos de un lado a otro. El sabor a tierra que sientes en la boca confirma tus sospechas. ¡Os habéis introducido en medio de una tormenta de arena! Mantienes los ojos fuertemente cerrados, pero te das cuenta de que la Serpiente está sosteniendo una lucha tenaz contra la tormenta. De repente caes a plomo por un instante, hasta que la criatura vuelve a atrapar



la mochila. De nuevo te precipitas en el vacío, esta vez por más tiempo, y el terror te fuerza a abrir los ojos. Encima de ti, la arena está apagando el fuego de la serpiente, que bate sus alas desesperadamente para mantenerse a flote. Tu caída se acelera. Las llamas de la serpiente se extinguen y el animal te sigue en tu caída en picado a través del aire. Aterrizas en el suelo dándote un enorme golpazo. Pasa al **287**.

101

Poca cosa más de interés parece haber en el edificio. ¿Quieres tratar de descifrar los jeroglíficos (pasa al **272**), examinar la trampilla (pasa al **180**), echar un vistazo al pozo (pasa al **23**) o marcharte de ese lugar (pasa al **309**)?

102

Esperas unas 4 horas, escudriñando la oscura vastedad de los Baklands. El tormento a que estás sometido es tremendo y tus fuerzas empiezan a flaquear. Pronto eres incapaz de pensar con claridad y pierdes el conocimiento. Los cuervos carroñeros que graznan volando en círculos sobre tu cabeza pronto se posarán sobre la cruz para asegurar que no despiertes jamás. Tu misión ha concluido.

103

Cuando empuñas tu arma, te ataca la serpiente. Pero algo extraño ha sucedido. La viste iniciar el ataque y ahora la ves cómo planea en el aire y de sus colmillos gotea sangre: entremedias no has visto nada. Poco a poco sientes en el brazo un agudo dolor que va creciendo hasta resultarte insoportable y forzarte a gritar. Abres la boca para hacerlo y vuelves la cabeza para observar tu herida. Con horror compruebas que te mueves y reaccionas a una velocidad muy inferior a la tuya normal.

De la profunda herida de tu brazo brota sangre, pero ésta rezuma con una lentitud poco natural y las gotas caen al suelo como si fueran plumas. Cuando finalmente el grito de dolor sale de tus labios, es un gruñido sordo. ¿Qué está sucediendo? Vuelves la cabeza para mirar a la serpiente. La criatura revolotea en el cielo observándote y aguardando el momento de precipitarse de nuevo sobre ti. De repente, su lengua vuelve a lamer unos colmillos ensangrentados. ¡Te ha atacado otra vez! Pero ahora no te ha mordido en el brazo, sino en el cuello, donde empiezas a sentir dolor. Mientras eres consciente del mismo, pierdes poco a poco el conocimiento. De esta herida no te recuperas ya. La Serpiente del Tiempo ha conseguido otra víctima.



104

La figura que ves ante ti parece ser un fantasma de ultratumba y avanza cautelosamente. Los fantasmas de ultratumba son criaturas poderosas. Esta te sigue llamando con el dedo, pero al acercarte extiende los brazos para estrecharte en ellos. Debes actuar rápidamente. ¿Qué harás?

¿Sacar un arma de plata?

Pasa al **84**

¿Sacar un arma normal?

Pasa al **32**

¿Prepararte para hacer un encantamiento?

Pasa al **310**

105

Esperas durante un rato, pero nada ni nadie llega. Decides avanzar cautelosamente en la dirección de la que vinieron los duendes. Pasa al **295**.



Sales del arbusto y te limpias con las manos. El sendero sigue adelante, descendiendo suavemente. Llegas a un pequeño claro, donde te detienes a otear. A través de los árboles ves la próxima etapa de tu viaje: el lago Ilklala. Debes cruzarlo para alcanzar las estribaciones de Xamen, desde donde tendrás que subir hasta la fortaleza de Mampang. Pero estás perdiendo tiempo. Una vez más te pones en marcha a través del bosque hasta que encuentras una bifurcación. ¿Quieres tomar la senda de la izquierda (pasa al 119) o la de la derecha (pasa al 274)?



107

Caminar en contra del viento cuesta mucho trabajo. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Hacia dónde quieres dirigirte? ¿Hacia el noroeste (pasa al 149) o hacia el nordeste (pasa al 73)?

108

Parece tomar tu negativa como una especie de insulto y se lleva la flauta a los labios. Tú puedes hacer un encantamiento:

FOR	BAL	FUT	SOS	FAL
427	353	450	408	388

¿O prefieres esperar a ver qué sucede (pasa al 248)?

Has deducido con razón que esa criatura es una de las Siete Serpientes. La llamas y elevas el anillo hacia las ramas. La serpiente se enrosca y te dice silbando:

—¡Así que has hallado el Anillo de la Serpiente! Estoy obligada por ese anillo a revelarte un secreto importante. Pero después te mataré. Muy bien, analandés, puedo decirte esto: no comas nada de la despensa de Throg si te encuentras con ella en tu viaje. Pero nunca llegarás a la despensa de Throg. Yo me cuidaré de ello.

Vuelve ahora al 123 para hacer tu elección.

110

Desaparece en la maleza y a los pocos momentos reaparece arrastrando una pesada barca.

—¡Echeme una mano, idiota! —gruñe.

Entre los dos lleváis la barca hasta el agua y os montáis en ella. El barquero te arroja los remos y te espeta:

—Tome los remos, loco, y empiece a remar.

Algo en su actitud ha cambiado y su tono es más agresivo. ¿Quieres hacer lo que te dice (pasa al 293) o no estás dispuesto a aceptar órdenes de alguien cuya obligación es llevarte en barca a través del lago (pasa al 223)?

111

—Hola, extranjero —dice su jefe—. Somos centauros de los Baklands. ¿Qué le trae a Baddu-Bak?

Les dices que te diriges al bosque de Snatta y que no pretendes causarles ningún daño. Uno de ellos susurra algo acerca de comprobar si llevas objetos de valor. ¿Quieres mantenerte firme y esperar a que ellos hagan el siguiente movimiento (pasa al 257) o sacar tu arma (pasa al 313)?



112

Los murmullos continúan. El viejo elfo avanza hacia ti.

—De acuerdo, extranjero —te dice—. Quizá nuestras mercancías le interesen, pues somos una caravana de mercaderes. Le mostraremos lo que podemos ofrecerle. Sígame.

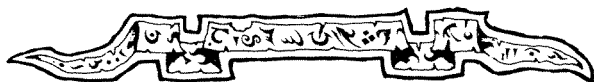
Le sigues fuera de la tienda-cocina. Pasa al **315**.

113

Puedes echar a correr en dirección hacia el noroeste (pasa al **174**) o dar un amplio rodeo alrededor de la criatura y continuar hacia el norte (pasa al **170**).

114

¿Hacia dónde quieres ahora dirigirte? ¿Hacia el noroeste (pasa al **149**) o hacia el norte (pasa al **283**)? Si quieres, puedes descansar y tomar algunas provisiones. Si lo haces, ganarás 2 puntos de RESISTENCIA en el caso de que sea tu primera comida de hoy, o 1 punto en el caso de que ya hayas comido.



115

Ascendes por la pendiente hacia el peñasco, que ahora parece a punto de desprenderse de modo inevitable. La pequeña serpiente que se te ha enrollado en una pierna te ataca clavándote los colmillos y haciéndote estremecer de dolor. Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Te paras para frotarte la herida y, mientras lo haces, el suelo se resquebraja bajo tus pies. Caes en una hendidura que se cierra rápidamente atrapándote una pierna. Tiras con

furia de ella, pero está firmemente sujeta y desfalleces al sentir que se te empieza a quemar el pie. ¡Una de las rocas ardientes ha aparecido debajo de él! Debes pensar con prontitud y hacer un encantamiento:

RAY	FUT	GIG	CAF	SOL
462	438	362	390	375

o pedir ayuda a Libra (pasa al **158**). Si no puedes hacer ninguna de estas dos cosas, la única opción que te queda no es agradable. ¡Sólo puedes librarte cortándote la pierna! Si te ves obligado a elegir esta alternativa, pasa al **186**.

116

¿Quiénes *son* esas criaturas? ¿Y quién las ha enviado? ¿Te ofrecen un buen consejo o son peligrosas? Los espíritus se levantan cuando tú te acercas a ellos. Se deslizan silenciosamente por el aire, pasando unos a través de otros al entrecruzarse. Ahora te encuentras en el centro de su círculo y observas cómo se dan las manos para rodearte. De nuevo te habla la voz fantasmal:

—Tu precaución es comprensible. Pero no tengas miedo de nosotros. Estos no son nuestros cuerpos naturales, sino simplemente la envoltura mediante la cual nos comunicamos con los mortales. Deseamos ayudarte. Con estos cuerpos no podemos tocarte. Pero podemos transmitirti conocimientos. Te esperan peligros cuya magnitud no puedes imaginar. Pero nosotros conocemos un canto mágico que te protegerá de todo daño.

¿Deseas oír ese canto? En caso afirmativo, pasa al **166**. De lo contrario puedes pedirles que te revelen su verdadero ser (pasa al **323**) o puedes prepararte para abandonar ese lugar (pasa al **207**).



117

Siguiendo por el sendero, te detienes cuando una serpiente de color rojo se desliza cruzándolo. Los dos os miráis durante unos pocos segundos y la serpiente reanuda su camino. ¿Deseas dejar el sendero y seguir a la serpiente (pasa al 226) o quieres continuar tu viaje (pasa al 306)?

118

Tratas desesperadamente de agarrarte al borde de la barca y en el momento crítico hallas algo a lo que sujetarte con fuerza. La barca es sacudida durante un breve espacio de tiempo y después se estabiliza. Las aguas se calman. Una quietud sobrenatural reina en el ambiente. Tienes el presentimiento de que va a ocurrir algo aún más peligroso. Pasa al 303.

119

El sendero serpentea tortuoso a través del bosque. En un determinado punto bordeas una loma y un sonido te hace pararte. Un sentido interior te avisa que avances con precaución mientras rodeas despacio el montículo. En el lado opuesto de éste hay una puerta de madera. Sonidos procedentes del interior indican que dentro hay alguien o algo. ¿Deseas acercarte a la puerta para ver qué oculta (pasa al 171) o quieres alejarte de puntillas y seguir andando por el sendero (pasa al 92)?

120

Te levantas y recoges tus cosas, escuchando atentamente por si percibes otros sonidos sospechosos. Oyes uno. Algo situado a pocos metros de ti emite un gruñido gutural, profundo y sordo. El gruñido crece hasta convertirse en un rugido y algo atraviesa el aire como una centella y se aferra a tu brazo. Sigues sin ver nada. Un animal invisible te ha agarrado el brazo con poderosas fauces. Te rezuma la sangre a través de la manga. Empuñas tu

arma y la dejas caer con fuerza sobre donde debe de estar la cabeza del animal. Este aúlla y te suelta, permitiéndote echar a correr por el sendero. Pero pierdes 3 puntos de RESISTENCIA por la herida. Pasa al 271.

121

Lo considera durante unos momentos, después asiente con la cabeza.

—Quizá podamos hacer un trato —dice.

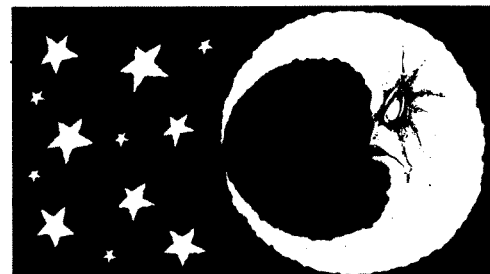
Retira un poco de tierra de la pared del hoyo y saca de una cavidad un saco, ofreciéndote un frasco lleno de líquido.

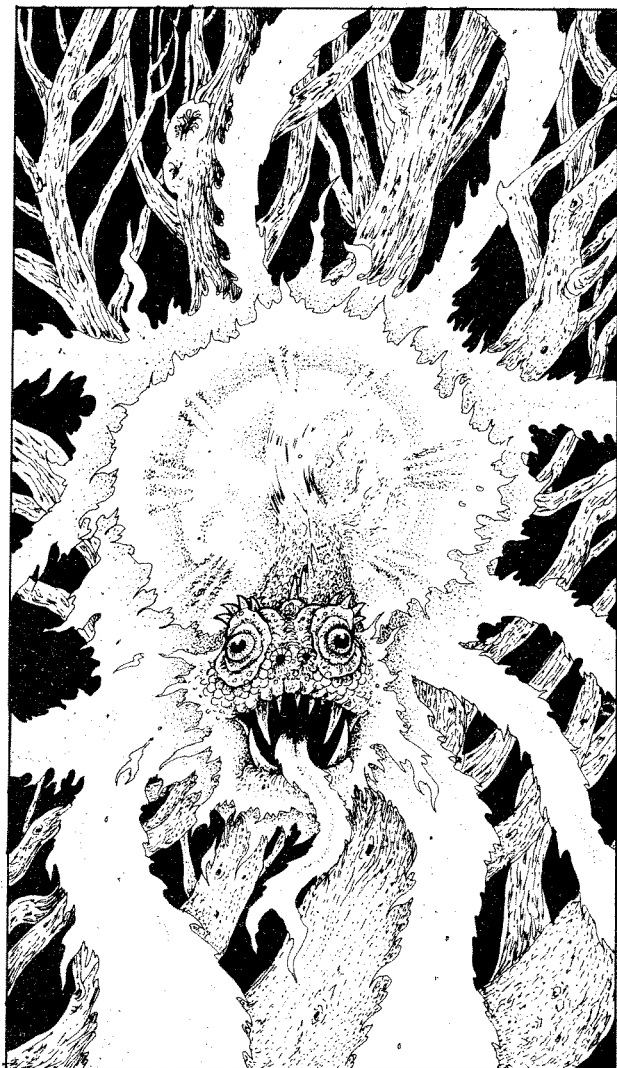
—Contiene agua bendita de Daddu-Yadu —te informa.

Quiere cambiártelo por tu mochila (pero sin el dinero y las provisiones). Si lo deseas, haz el trueque y después márchate pasando al 318. Si quieres tratar de robar al encantador de serpientes el agua bendita y su flauta de caña de bambú, simularás que te marchas y luego saltarás sobre él desde el borde del hoyo empuñando la espada (pasa al 218).

122

Continúas caminando durante la noche. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA por no dormir y otros 3 si ayer no comiste nada. Pasa al 230.





123

Te aproximas al árbol y escudriñas sus ramas buscando a la serpiente. Percibes un destello rojo en lo alto, pero algo extraño sucede. La gruesa banda roja que has visto no puede pertenecer a la pequeña serpiente a la que estás siguiendo. Entonces, de repente, la parte superior del árbol estalla en llamas expandiendo el fuego a su alrededor. Antes de que puedas escapar, las llamas te alcanzan. Cuando el fuego te chamusca el pelo y las cejas, gritas sin parar. Echa un dado. Si sacas del 1 al 4, ello indica los puntos de RESISTENCIA que pierdes por el chamuscado. Si sacas un 5 o un 6, el fuego te afecta a los ojos: resta 3 puntos de tu RESISTENCIA y 1 punto de tu DESTREZA. Pero tan súbitamente como comenzó, el fuego se apaga dejando el árbol carbonizado. El follaje quemado te permite ver entre las ramas: allí está la serpiente mirándote. Tiene ahora un tamaño diez veces mayor que antes y dos alas plegadas en el lomo. Sus taimados ojos te observan como si estuviera decidiendo qué otra trampa tenderte. ¿Quieres sacar tu arma y trepar al árbol para enfrentarte a la serpiente (pasa al 42) o prefieres hacer un encantamiento?

HUR	FET	BOL	LEV	RAY
474	434	411	336	460

¿O se te ocurre alguna otra cosa (pasa al 197)?

124

El anillo tiene una pequeña perla engastada en su aro. Has pagado un buen precio por esta hermosa pieza de joyería. Si alguna vez deseas venderlo o permutarlo, valdrá 10 Dobloones de oro. Ahora pasa al 86.



125

El interior del remolque está muy limpio y te acuestas para pasar la noche. A la mañana siguiente te despiertas y sumas 3 puntos a tu RESISTENCIA por el descanso nocturno. ¿Comiste ayer? Si no lo hiciste, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA, pues ahora estás hambriento. Como sigues sin confiar plenamente en los elfos negros, decides escabullirte con las primeras luces del alba. ¿Quieres tomar el largo sendero que conduce hacia el noroeste (pasa al 47), dirigirte hacia el nornoroeste (pasa al 15) o hacia el nordeste (pasa al 73)?



126

Extiendes la mano y sientes la enorme fuerza de succión que ejerce el extremo superior del remolino. De repente, el sonido silbante sube de tono de una manera dramática y el torbellino gira a una velocidad tremenda. La fuerza que arrebató tu mano te sorprende desprevenido y eres atraído hacia adelante. ¡En una fracción de segundo estás atrapado! Sea lo que fuere ese extraño fenómeno, te ha absorbido en su interior tan rápidamente que pierdes el conocimiento antes de darte cuenta de lo que ha sucedido. Tu naturaleza curiosa te ha hecho fracasar en tu misión y te ha costado la vida...

127

La serpiente gruñe y silba cuando la levantas en el aire. Pero una vez separada del suelo, pierde todo su poder. La tierra soliviantada se calma y la serpiente se contrae, recobrando su tamaño normal. Agarrándola por el cuello, te resulta fácil destruirla. Pasa al 220.

128

Marchas con presteza tratando de alejarte de la tormenta antes de que estalle. Echa dos dados y compara su número total con tu puntuación de DESTREZA. Si el número que has sacado es menor que tu DESTREZA, pasa al 65. Si es igual o mayor, pasa al 328.

129

Cuando alzas el anillo, la serpiente dice silbando ruidosamente:

—Necio aventurero, tu anillo no te librará de mi cólera. Tu muerte es segura. Pero por su poder debo revelarte mi secreto. Cuatro guardias protegen la entrada de la fortaleza de Mampang. Pero esta información no te servirá de nada, pues nunca llegarás a la elevada fortaleza.

Vuelve ahora al 143 para hacer frente a la serpiente.

130

El Anillo de la Serpiente que te fue regalado será un objeto valiosísimo en esta parte de tu viaje, pues posee poder sobre las serpientes del Archimago. Si te enfrentas a las serpientes mientras llevas puesto ese anillo, puedes ordenarles que te revelen información muy útil. La forma de hacerlo es la siguiente:

En ciertas referencias en las que deberás hacer



frente a alguna de las serpientes (esas referencias acaban siempre en el número 3), puedes ordenarles que te revelen su información restando 14 del número en que te encuentras y pasando al número resultante. Si deseas hacerlo, debes recordar esta instrucción, pues en el texto no se te da ninguna opción al respecto. Si no tienes el Anillo de la Serpiente, te está prohibido descubrir esa información y ahora no deberías estar leyendo esta referencia.

131

La serpiente acepta tu condición. Dejas la piel donde estaba y la criatura vuela hacia abajo como para penetrar de nuevo en su cuerpo. Pero en vez de cumplir su parte del trato, se lanza sobre ti y con su cuerpo etéreo te envuelve el rostro. Toses y jadeas cuando tus pulmones respiran el sofocante gas. Haces improbables esfuerzos para librarte de la asfixia, pero todo es inútil: la Serpiente del Aire te rodea con firmeza inmovible. Te desplomas pesadamente. Algo más tarde pierdes el conocimiento y poco después la vida. ¡Insensato de ti que has confiado en una de las Siete Serpientes!



132

—¿Cómo cruzar el lago Ilklala? —pregunta—. Puede cruzarse, pero sólo si se sabe llamar al barquero. Yo tengo aquí un silbato con el que se le puede llamar. Sólo le cobraré por él 2 Doblones de oro. O se lo cambio por algo que usted tenga y pueda serme útil.

Puedes cambiar el silbato por alguno de tus objetos, pero no le interesan más que los artefactos mágicos. Haz el cambio si quieres y pasa después al 324.

133

Cuando llegas al bosque, el aire se vuelve más fresco y se aproxima la noche. Debes decidir si vas a acampar en los alrededores del bosque durante la noche o si quieres seguir caminando sin descansar. Si deseas pararte a comer y a descansar, pasa al 55. Si prefieres continuar andando durante la noche, pasa al 159.



134

La pequeña criatura te ha pedido un regalo como prueba de amistad. ¿Quieres darle algo? Si es así, debe ser algo muy valioso (que no sea comida ni algún objeto sin valor). Si decides hacerle un regalo, pasa al 50. Si no deseas regalar ningún presente valioso a un extraño, puedes negarte (pasa al 210).

135

Echas a correr, pero en seguida debes saltar hacia un lado para no ser aplastado por una columna que se desploma. Una gran piedra te cae sobre un hombro y te causa un daño que te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Ahora todo el edificio retiembla y tu vía de escape ha quedado cortada. Pronto el techo se derrumbará sobre ti. Debes pensar rápidamente para hallar la forma de eludir una muerte segura.

¿Quieres volver a los jeroglíficos y seguir leyéndolos?

Pasa al 164

¿Deseas pedir ayuda a Libra?

Pasa al 320

¿O prefieres rezar a la nueva diosa pidiéndole piedad?

Pasa al 206





136

Te agachas para esconderte entre unos juncos y aguardar la llegada de tus visitantes. Pocos minutos más tarde aparecen en el claro y se detienen varios duendes de los pantanos, feas criaturas de narices achatadas y manos con membranas entre los dedos. Vienen jadeantes como si alguien o algo les persiguiera. Farfullan entre ellos, pero tú no entiendes su lenguaje. ¿Quieres aguardar a que se vayan (pasa al 292) o sales de tu escondite y te muestras a ellos (pasa al 91)?

137

A unos pocos centenares de metros delante de ti hay un campamento de carromatos cubiertos y carros dispuestos en círculo. En el centro arde una hoguera y ves figuras que se mueven de un lado a otro. Te diriges hacia la caravana. Pero eres descubierto y una flecha atraviesa el aire yendo a caer a tu izquierda. Otra va a caer a tu derecha. ¿Quieres levantar las manos para demostrar que no intentas hacer ningún daño a nadie (pasa al 259) o volver sobre tus pasos y dar un amplio rodeo para evitar el campamento (pasa al 61)?



138

Pruebas con unas palabras de saludo, pero ellos no te entienden. A su vez, ellos te hablan en un lenguaje que no comprendes a menos que conozcas un encantamiento de interpretación. Vuelve al 91 y elige de nuevo.



139

El oso se pone en dos patas y avanza hacia ti. Sus afilados dientes y garras son armas peligrosas. Resuelve el combate:

OSO SALVAJE DESTREZA 8 RESISTENCIA 8

Si vences a la criatura, pasa al 20.



140

Como sospechabas, su tono amenazador no tenía más propósito que atemorizarte. Esos cuerpos sin vida no representan para ti ninguna amenaza real. Unos metros más adelante te vuelves para mirarlos. ¡Han desaparecido! Así prosigues tu camino hacia la siguiente etapa de tu misión: el bosque de Snatta. Pasa al 133.

141

El viento de la tormenta de arena barre piedras y rocas pequeñas. Al refugiarte en la hendidura protegiéndote la cabeza con las manos, corres el peligro de ser herido por esos residuos que el viento arrastra. *Prueba tu Suerte*. Si eres *afortunado*, no sufres ninguna herida. Si eres *desafortunado*, sufres heridas que te hacen perder 2 puntos de RESISTENCIA. Después debes esperar a que la tormenta de arena amaine. Pasa al 10.

142

No le interesa nada de lo que tienes en la mochila y se lleva la flauta a los labios una vez más. ¿Deseas quedarte allí observándole y quizá preguntarle si puede ayudarte (pasa al 7) o prefieres abandonar el hoyo (pasa al 318)?

143

En un instante todo se vuelve oscuro a tu alrededor como si el Sol se hubiera apagado a la manera de una vela. Se oye un sonido silbante, cada vez más fuerte, y una luna reluciente aparece sobre ti. La redondeada forma se desenrolla de repente y en el aire, encima de tu cabeza, planea con brillantes alas una grande y resplandeciente Serpiente de la Luna. ¡Está lista para atacarte!

¿Quieres sacar tu arma?

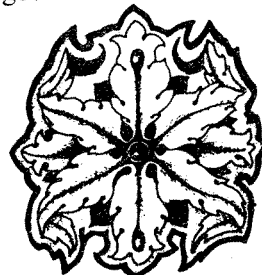
Pasa al 45

¿Deseas realizar un encantamiento?

Pasa al 96

¿O tienes los medios necesarios para hacer fuego?

Pasa al 155



144

Continúas caminando durante la noche. Inquietantes ruidos turban el silencio de los campos y te alegras de haber seguido tu marcha. Pero, al aproximarse el amanecer, notas la falta de sueño. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y otros 3 si no comiste nada ayer. Prosigue tu viaje pasando al 11.



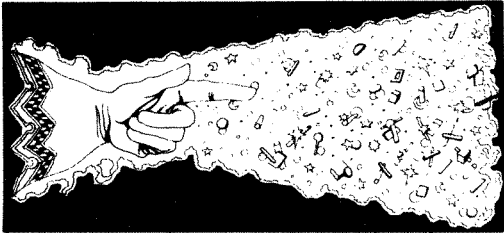
Bajas las escaleras.

—¡No puedo creerlo! ¡No doy crédito a mis ojos! ¡Otro humano! —balbucea el hombre con excitación—. ¡Oh, extranjero, por favor, libreme de estas cadenas para que pueda vivir de nuevo en el mundo de la luz!

Está encadenado a la pared por un tobillo. La cadena es delgada y se rompería fácilmente con un golpe de tu espada. Pero estás aún un poco receloso y antes de nada le preguntas cómo fue a parar a ese lugar.

—Fueron los hombres de Klatta. ¡Condenados! —maldice—. Ellos saquearon el templo, se llevaron todos los objetos de valor y me dejaron a mí, el sacerdote en persona de Throff —de paso le diré que mi nombre es Shalla—, encadenado y prisionero en mi propio templo.

Su historia parece auténtica. ¿Quieres liberarle como te pide (pasa al 40) o prefieres dejarle allí (pasa al 262)?



Llegas a un claro donde puedes descansar y comer. Si deseas tomar aquí algunas provisiones, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA en el caso de que hoy no hayas comido aún, o 1 solo punto si ya lo has hecho. Cuando hayas terminado, pasa al 20.

Atracas la barca en un lugar resguardado y caminas a través del pantano de Vischlami. *Prueba tu Suerte*. Si eres *afortunado*, pasa al 182. Si eres *desafortunado*, pasa al 253.

Escondiendo cuidadosamente la arena para que la criatura no la vea, trepas al árbol. Cuando la serpiente te ve subir, se baja de las ramas al suelo. Rápidamente descienes tú también, antes de que ella pueda crear de nuevo su fuego. En el suelo os enfrentáis los dos, esperando cada uno que el otro haga el primer movimiento. En un instante, la serpiente se inflama y extiende las alas. Sin perder un segundo, le arrojas la arena. Cuando ésta la cubre, la bestia chilla, las llamas se apagan y las alas desaparecen. Ahora tienes ante ti a la pequeña serpiente amarilla a la que perseguías en un principio. Sacas tu arma e intentas acabar con ella:

SERPIENTE

DESTREZA 5

RESISTENCIA 6

Si matas a la serpiente, pasa al 306.

El gran bosque que se divisa delante de ti está ahora a menos de una hora de camino. Tu marcha a través de los Baklands toca a su fin. Pero ante ti, cortándote el paso, hay un pequeño poblado. Las cabañas desperdigadas, hechas de ramas y follaje, indican que los habitantes de ese poblado deben de ser muy primitivos. ¿Quieres entrar en el poblado (pasa al 19) o prefieres dar un rodeo por el nordeste para evitarlo (pasa al 283)?





Un poco más adelante se divisa la roca de la Cola del Pez. Esta responde muy bien a su nombre, pues está rematada por dos picos que parecen las aletas de la cola de un gigantesco pez que hubiera sido enterrado cabeza abajo en la llanura.

Delante de la entrada a una pequeña cueva arde una hoguera. Llamas a voces al ocupante de esa morada y sale un anciano arrastrando los pies. Reconoces en su rostro la cara del espíritu formada por las ramas del árbol. Debe de ser Shadrack en persona.

—Te estaba esperando —dice a manera de saludo—. Sé que vienes de Kharé. Sea locura o valentía lo que te lleva a atravesar los Baklands, debo advertirte que ningún habitante de Analand ha cruzado jamás en solitario Kakhabad y ha sobrevivido. Ven, hablaremos al calor del fuego. Puedo serte de alguna ayuda. Y a mi vez deseo conocer lo que sucede en la ciudad portuaria.

Conversáis durante algún tiempo y tú le cuentas noticias del mundo exterior. Te ofrece una comida, que puedes tomar, sumando 2 puntos a tu RESISTENCIA si aún no has comido hoy (o 1 punto de RESISTENCIA si ya has comido). Estás ansioso por saber algo acerca de las mensajeras de Mampang.

—¡Ah, las Siete Serpientes! —exclama Shadrack—. Es cierto que están en los Baklands, pero no sabía que llevaran a Mampang información sobre tu viaje. Te diré lo que conozco acerca de ellas, pues no son amigas mías.

»Cuenta la leyenda que, hace unos doce años, el Archimago de Mampang luchó con una poderosa hidra que vivía en las cuevas del Alto Xamen y la mató. Tan formidable enemigo era esa criatura que el Archimago se llevó sus siete cabezas a Mampang, donde usando su magia negra las hizo resuci-



tar como siete serpientes aladas. Estas se convirtieron en sus mensajeras personales y, como muestra de fe, asignó cada una de ellas a uno de sus propios dioses. A cambio, los dioses otorgaron sus poderes a esas viles criaturas para ayudar al Archimago. El poder del Sol le fue dado a la Serpiente del Sol y el de la Luna a la Serpiente de la Luna. Los poderes de la Tierra, del agua, del fuego y del aire fueron concedidos a otras cuatro serpientes, y a la última, la Serpiente del Tiempo, se le confirió el poder tal vez mayor. Pero cada una de ellas tiene también su punto débil. Descubre esa debilidad y podrás derrotar a tales criaturas. De lo contrario ningún mortal tiene posibilidad alguna de contrarrestar sus poderes. Las Serpientes conocen su propia vulnerabilidad, que ocultan como su más íntimo secreto. Yo mismo sólo conozco la flaqueza de la Serpiente del Aire: ésta puede abandonar su cuerpo y convertirse en un soplo de gas. Mientras se halla en ese estado puede morir a menos que regrese a su cuerpo en pocos minutos. Destruye su cuerpo desprotegido y habrás destruido a esa criatura.

Se ha hecho tarde. Puedes pasar la noche en la cueva de Shadrack y sumar 3 puntos a tu RESISTENCIA. A la mañana siguiente reemprendes la marcha. Antes de partir, Shadrack te ofrece un adornado cuerno de viento como ayuda para tu viaje. ¿Quieres dirigirte hacia el norte (pasa al 85) o volver al camino principal (pasa al 230)?

151

—¡Oh, sí! —continúa el viejo elfo—. Podremos procurarle un encuentro con las Siete Serpientes. Y... —hace un chasquido con los dedos a su espalda—... antes de lo que usted podría esperar. ¡Guardias!

En un instante cinco fuertes elfos negros te sujetan. Tratas de sacar tu arma, pero no te dejan mover los brazos.

—Sí —dice riéndose el viejo elfo—. Dispondremos para nuestro amigo un encuentro con las Siete Serpientes.

Los guardias te ligan las manos y preparan una gran cruz de madera. Después te atan fuertemente los brazos y los tobillos a la cruz, clavan una bandera negra en el extremo superior de ésta y la colocan firmemente en el suelo dejándote suspendido de ella. No puedes hacer nada para impedirlo. A tus pies, los elfos negros se ríen y se burlan de ti.

—Hagamos saber al Archimago quién le ha entregado a su enemigo —proclama el viejo elfo—. Obtendremos nuestra justa recompensa.

Un poco después, los elfos recogen sus cosas y la caravana se dispone a partir, mientras tú pendes flácida y penosamente de la cruz. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Cuando se han ido, puedes esperar a ver qué te depara el destino (pasa al 102) o, si aún te queda esta opción, llamar en tu ayuda a la diosa Libra (pasa al 243).

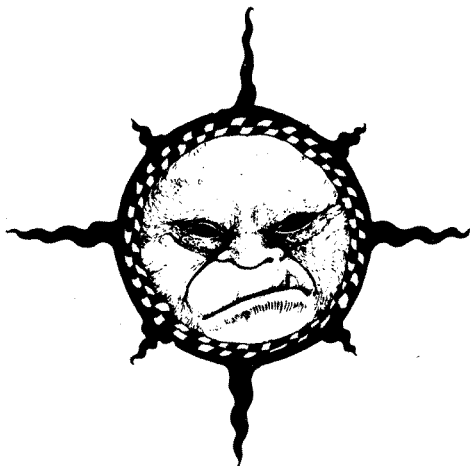
152

Tomas la comida. Si es tu primera comida de hoy, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA. Si ya has comido, suma sólo 1 punto. Estás sentado en una roca pelada y contemplas el desolado paisaje que se extiende ante tus ojos, con el pensamiento puesto en el bosque de Snatta, que debes atravesar. Percibes entonces un ruido como si algo o alguien estuviera arañando la roca por el otro lado. Te inclinas hacia adelante y descubres dos ojos oscuros que te miran fijamente. De un salto repentino, un zorro de piel roja ha salido de su madriguera y se detiene frente a ti. Evidentemente tu comida le ha atraído. ¿Quieres echarle algo de comer (pasa al 80), hacer un encantamiento (pasa al 179) o sacar tu arma para atacarle (pasa al 256)?



153

La cota de malla te viene perfectamente. Puedes llevarla puesta a partir de este momento y te protegerá en los combates. Suma 1 punto a tu DESTREZA mientras la lleves y, si eres herido en combate, la cota de malla disminuirá el daño que sufras. Echa un dado después de cada herida. Si sacas un 5 o un 6, la cota de malla absorberá la mayor parte del golpe (resta 1 solo punto de tu RESISTENCIA en lugar de los 2 normales). Si sacas de 1 a 4, la pérdida de puntos será normal. Pasa ahora al 86.



154

Haces una pausa para descansar después del combate. Mientras tanto registras a los centauros. Encuentras 4 Doblones de oro, una bolsa que contiene fina arena marrón y un trozo de piel verde. Al examinar más detenidamente este último, descubres que es una peluca. Puedes guardarte todos estos objetos y después reemprender la marcha una vez más. Pasa al 273.

155

¿Has conseguido a lo largo de tu viaje yesca, pedernal o cualquier otro medio de hacer fuego? Si es así, puedes encenderlo para quemar a la Serpiente. El fuego es el punto débil de la Serpiente de la Luna. Con el fuego como arma puedes combatirla:

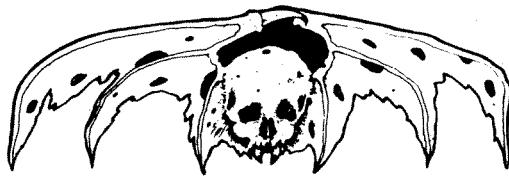
SERPIENTE

DE LA LUNA

DESTREZA 7

RESISTENCIA 6

Si vences a la Serpiente, pasa al 62.



156

Corres hacia la trampilla y tiras de ella hasta abrirla. Unos escalones conducen a un sótano y en el fondo... «¡Aaayyy!». Dos voces gritan a voz en cuello. Una de ellas es la tuya, pero ¿de quién es la otra? A los pies de la escalera hay un anciano delgado y medio desnudo, con largos cabellos grises y barba.

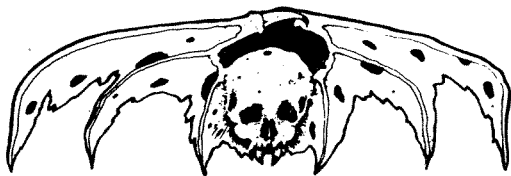
—¡Rápido! —chilla—. ¡Grite tres veces «Throff»! ¡Deprisa!

Haces lo que te ordena y al cabo de unos momentos el templo vuelve a su tranquila normalidad. Lanzas un suspiro de alivio y te das la vuelta para agradecer al anciano su consejo. Pasa al 145.



157

Te arrastras lentamente hacia el fenómeno hasta que estás a menos de un metro de distancia del mismo. Este no retrocede, sino que se mantiene en la misma posición, girando rápidamente. Lo contemplas durante unos segundos, tratando de descubrir de qué se trata, pero continúa siendo para ti un misterio. Una pequeña mosca vuela zumbando sobre el remolino y es tragada por él, que parece no interesarse lo más mínimo por lo que le rodea. ¿Deseas tocarlo (pasa al 126) o prefieres dejarlo y seguir tu viaje (pasa al 322)?



158

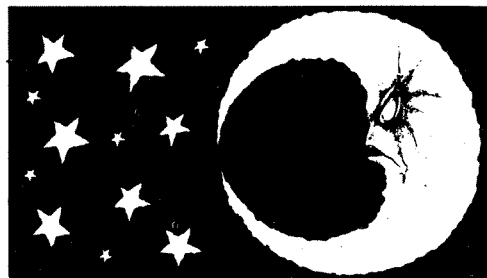
En seguida, tus labios musitan en silencio una oración a tu diosa. El dolor del pie se vuelve más intenso (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA), pero respiras aliviado cuando el suelo que te rodea se resquebraja y afloja la presión alrededor de tu pierna. ¡Tu diosa ha acudido en tu ayuda! Puedes sacar el pie de la grieta y oyes un suave susurro:

—Mi súbdito leal, puedo salvarte esta única vez en los Baklands. En adelante sólo cuentas contigo mismo hasta la fortaleza de Mampang. Te dejo con este consejo: tu presente dificultad es causada por la Serpiente de la Tierra; destrúyela levantándola en el aire, pues su poder procede de la misma tierra.

¿Deseas ahora abandonar este lugar (pasa al 165) o quieres buscar a la Serpiente de la Tierra (pasa al 307)?

159

Tu marcha es lenta, pues caminas por el bosque en la oscuridad. Empiezas siguiendo un sendero, pero es muy difícil ver en esa noche sin luna y pronto lo pierdes. Puedes detenerte a tomar algunas provisiones (suma 2 puntos a tu RESISTENCIA si hoy no has comido todavía y sólo 1 punto si no es tu primera comida). Si no has comido en todo el día, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA, pues ahora estás hambriento. Debes restar también otros 2 puntos a tu RESISTENCIA por continuar andando sin dormir. Por fin, con el amanecer, vuelve la luz. No has avanzado gran cosa, pero después de buscar durante una media hora logras encontrar de nuevo el sendero. Pasa al 13.



160

Descansas un momento y decides que lo más prudente es abandonar cuanto antes este lugar. Reemprendes la marcha por el sendero. Pasa al 271.

161

Al mencionar las Siete Serpientes, sus ojos se estrechan y te mira frunciendo el ceño. La música que está tocando se vuelve más rápida y las serpientes se deslizan hacia ti. Pasa al 202.





162

Dejas que tu visitante se aproxime. Cuando está más cerca, ves que se trata de una pequeña criatura, parecida a un gnomo, de piel negra y feos rasgos. Sus piernecillas se mueven a una increíble velocidad y se ayuda en su marcha con un bastón tallado en forma de serpiente. Se detiene delante de ti y os miráis uno a otro. En silencio te preguntas si será amigo o enemigo.

—No tendrá más remedio que definirse —dice la criatura con voz chirriante—. Si es amigo, demuéstreme su amistad y deme un regalo de bienvenida. Si es enemigo, apártese de mi camino y desaparezca.

¿Quieres tratar a la pequeña criatura como un amigo (pasa al 134) o como un enemigo (pasa al 210)?

163

La sopa de arándano está caliente y es muy alimenticia. Está hecha con bayas de esa planta y tiene un color grisáceo y aspecto cremoso. A veces produce extraños efectos en quienes no la han tomado nunca. Tira un dado. Si sacas un número del 1 al 5, pasa al 231. Si sacas un 6, pasa al 18.



164

Te arrastras precavidamente hasta la pared en que se encuentra la fatídica inscripción. Pero gran parte de los jeroglíficos han sido destruidos. No obstante, el final del mensaje está intacto y dice así: «... La muerte será inevitable a no ser que la víctima cante en voz alta tres veces el nombre de la diosa.»



¿Recuerdas el nombre de la diosa? En caso afirmativo repítelo tres veces en voz alta y pasa al 9. Si no recuerdas ese nombre, tendrás que rezar a Libra (pasa al 320) o pedir clemencia a esa diosa (pasa al 206). *Puedes verificar el nombre de la diosa en la referencia número 189 pero, por tu honor, hazlo después de haber repetido tres veces ese nombre.*

165

Delante de ti, quizá a una hora de camino, están los lindes del bosque de Snatta, la próxima etapa de tu viaje. Después de un breve descanso, recoges tus cosas y te diriges hacia allí. Pasa al 133.



166

—Muy bien —susurra la voz—. Escucha con atención y repite conmigo este conjuro:

*Arbil Madarbil,
aunque no eres mi deidad,
Arbil Madarbil,
yo te ofrezco esta señal.
Arbil Madarbil,
aunque yo no te venero,
hazme la suerte propicia,
por favor, yo te lo ruego.*

¿Quieres repetir estos versos como te sugiere el espíritu (pasa al 297) o prefieres no hacerlo (pasa al 3)?

167

Prueba tu Suerte. Si eres *afortunado*, pasa al 27. Si eres *desafortunado*, pasa al 77.

168

Echas a correr entre los juncos y te sientes aliviado al comprobar que los duendes no están interesados en seguirte, sino que parten en la dirección que traían originalmente. Tú sigues tu camino escondiéndote en el pantano. Pasa al 295.

169

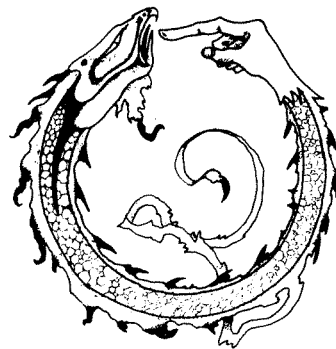
Miras la bola y muestras el Anillo de la Serpiente a la criatura atrapada.

—Yo te maldigo, humano —te dice silbando—. Estoy atrapada, pero seré liberada y, cuando lo sea, tu viaje habrá sido en vano.

De nuevo le muestras el anillo y ordenas a la Serpiente del Sol que te revele su secreto.

—Estoy obligada a darte un consejo y es éste: guárdate del aliento de los mucalíticos. Y no te diré nada más.

Vuelve al 183.



170

Continúas caminando durante varias horas hasta que la oscuridad de la noche cubre los campos. Pero en ese lugar no es posible encontrar ningún refugio. ¿Quieres acampar durante la noche para comer algo y descansar (pasa al 225) o prefieres seguir andando (pasa al 255)?

171

No ves nada a través de la puerta. Tendrás que alejarte de ese lugar (pasa al 92) o abrir la puerta (pasa al 265). Si quieres entrar, puedes hacer primero un encantamiento:

TEL	PAR	PUM	RAY	FUT
425	469	399	409	354

172

Puedes sacar tu arma y luchar con la criatura:

SERPIENTE	DEL AGUA	DESTREZA 10	RESISTENCIA 11
-----------	----------	-------------	----------------

O puedes buscar en tu mochila algo que te sea útil contra ella (pasa al 245). Si eliges luchar con tu arma contra la serpiente y ganas, pasa al 75.

173

Las criaturas parecen estar muy enfadadas por el hecho de que hayas rehúsado su hospitalidad. Y en su indignación te gritan prorrumpiendo en una serie de gruñidos. Pero nadie te detiene. Al parecer, se preocupan más de sus propias discusiones que de tu marcha. Te alejas y las dejas discutiendo absurdamente unas con otras. Después de abandonar el poblado estás a poca distancia de la siguiente etapa de tu viaje: el bosque de Snatta. Pasa al 133.

174

Mientras corres, el mundo se oscurece en un instante como si el Sol se hubiera apagado a la manera de una vela. El ruido chirriante se convierte en un suave silbido que se desvanece a lo lejos. Vuelves la vista y divisas en el cielo, sobre tu cabeza, una bola incandescente que pierde fulgor poco a poco. Cuando se extingue, vuelve a lucir la luz del día. Te detienes y te diriges hacia el noroeste hasta que ves algo que te hace parar. Pasa al 137.



175

Tu movimiento hace que ellos respondan con gran rapidez, disparándote tres flechas desde una distancia peligrosamente corta. Echa un dado por cada flecha. Si sacas un número del 1 al 3, la flecha en cuestión te acierta causándote una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA. Si las tres flechas te aciertan, quedas gravemente herido. Pasa al 325. Si te aciertan una o dos flechas o no te acierta ninguna, aún puedes realizar un encantamiento (después de restar de tu RESISTENCIA los puntos del daño que te causan):

ROC	TUR	LEV	PAR	BAT
495	391	445	476	422

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, pasa al 70.





176

Un extraño sonido musical como un lamento llega hasta tus oídos al acercarte a un hoyo natural que se abre en el suelo. Te aproximas cautelosamente y te asomas al borde. Abajo, en el fondo, está sentado un hombre delgado de piel oscura que toca una flauta. Delante de él, media docena de serpientes se retuercen en el aire mirándole fijamente. ¿Deseas llamar a gritos a ese hombre (pasa al **200**) o saltar al hoyo con el arma preparada para combatir (pasa al **218**)? Si lo prefieres, también puedes escabullirte tranquilamente (pasa al **318**).

177

El cuerno es en realidad un cuerno de viento profusamente adornado y dotado del poder de este elemento. Pero tal poder sólo pueden utilizarlo quienes han sido adiestrados en las artes de la magia. Pasa ahora al **86**.

178

¿Qué encantamiento quieres utilizar?

MUR	NEB	LEY	FIX	LOD
337	380	430	463	483

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, tendrás que sacar tu arma. Pasa al **258**.

179

¿Quieres hacer un encantamiento?

GOM	FET	NEB	BOL	COM
497	400	468	349	416

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, puedes arrojarle algo de comida (pasa al **80**) o sacar tu arma (pasa al **256**).



Agarras el tirador de la trampilla y pruebas su peso. De un buen tirón podrás levantarla. Haciendo uso de todas tus fuerzas logras alzarla y después hacerla girar sobre sus goznes. Unos pocos escalones conducen hacia abajo y el olor que de allí proviene es repugnante. Cuando la luz inunda el interior, ves *algo* allá abajo, pero... ¡aaayyy! Dos voces (una de ellas la tuya) gritan de espanto al encontrarse vuestras miradas. Al pie de los escalones se halla un anciano flaco y medio desnudo, con largos cabellos revueltos y barba. Retrocedes para reponerte de la impresión que te ha causado. ¿Deseas bajar las escaleras para ver quién es (pasa al 145) o prefieres abandonar ese edificio (pasa al 309)?

Protestas y la pequeña criatura te mira con aire incrédulo.

—Mire, analandés, se lo he dicho una vez y se lo vuelvo a decir. No me importa que su orgullo *se sienta* herido. Eso es nada en comparación con la herida que le causaré en el cuello si no se aparta y deja pasar a una anciana dama.

La criatura extiende su bastón y con él toca tu arma. Esta se convierte en una serpiente que se retuerce sobre sí misma. La tiras de golpe al suelo. Al apartarte de un salto, la fea y pequeña criatura pasa a tu lado y sigue su camino. Observas atónito cómo se aleja. Cuando la criatura se halla a una cierta distancia de ti, tu arma recobra su estado normal. La recoges del suelo y continúas tu marcha. Pasa al 114.

Finalmente, el agua se vuelve menos profunda y sales a un terreno cenagoso. Encuentras un lugar donde, si quieres, puedes descansar y tomar provisiones. Si deseas pararte a comer, suma 2 puntos a

tu RESISTENCIA en el caso de que hoy no hayas comido, o 1 punto si ya lo has hecho. Cuando te dispones a partir, oyes a lo lejos un estrépito seguido de gritos. Algo —o un grupo de lo que sea— se dirige hacia donde tú estás. ¿Quieres permanecer ahí, pero escondido (pasa al 136), echar a correr en dirección contraria (pasa al 270) o esperar a ver qué sucede (pasa al 316)?

Has congeniado bastante bien con ella y decides hacer recaer la conversación sobre el tema de tu misión. Le preguntas por las Siete Serpientes. Ella deja de hablar y te mira con ojos dilatados.

—¿Qué interés tiene en las Siete Serpientes? —te pregunta.

¿Te atreves a decirle la verdad? Decides actuar con prudencia y le respondes que has oído decir que las Siete Serpientes andan por la región y te gustaría ponerles los ojos encima a esas infames criaturas.

—Puedo conducirlo a una de esas criaturas —afirma—, pues poseo un secreto. Creo que puedo confiárselo. Las Siete Serpientes no son amigas mías, ya que cada vez que se internan en Kakhabad vienen a parar a este bosque y causan muchos trastornos. La maldita Serpiente del Agua mató a mi padre durante una de esas visitas. Esto es algo que nunca olvidaré. Mi padre no conocía su punto débil, pero la Serpiente del Agua no soporta el aceite. El aceite y el agua no se mezclan y por esta razón tengo almacenada abundante cantidad de aceite. Quiero vengar a mi padre. Pero deje que le muestre lo que hay en mi bola de cristal.

Comprobando que has encontrado a una valiosa aliada, le explicas a Fenestra que debes matar a esas criaturas. Ella sonríe.



—Entonces tome este frasco de aceite y llévalo en su viaje. Y que su diosa le ayude si se encuentra con tan peligrosa criatura.

Te entrega un frasco de aceite y se vuelve a mirar la bola de cristal que tiene sobre la mesa. Pone las manos sobre su superficie, murmurando algo en voz baja. En la bola comienza a aparecer una forma. Te quedas boquiabierto cuando distingues la figura de una serpiente alada.

—Si —te dice—, aquí tengo a la Serpiente del Sol, atraída desde el cielo mediante un encantamiento de lluvia. Le ofrecí refugio, pues la Serpiente del Sol no tolera el agua, y la introduje con artes mágicas en mi bola. La Serpiente del Agua vendrá algún día a buscar a su compañera y, cuando esto ocurra, estaré preparada. Mire, puede hablar con esta criatura si lo desea.

Dirige una mirada de disgusto al fondo de la bola. Puedes ahora pedirle consejo sobre la forma de cruzar el lago Ilklala (pasa al **132**) o cualquier otro consejo que pueda darte sobre las Siete Serpientes (pasa al **76**), o te marchas y tomas de nuevo el sendero (pasa al **92**).



184

—¡Oh, sí! —exclama el encantador de serpientes—. A Manata le gustan mucho las botas. Las quiero.

Afirma que puede proporcionarte una valiosa información si le das las botas. Le preguntas qué clase de información. El susurra:

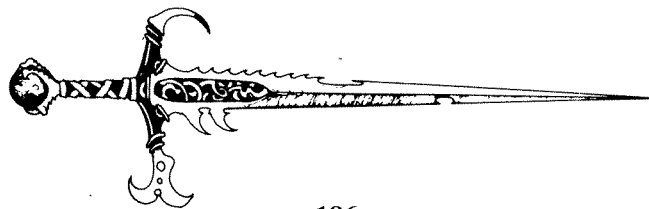
—Sobre las Siete Serpientes.

¿Deseas aceptar su ofrecimiento (pasa al **228**) o prefieres conservar las botas (pasa al **108**)?

185

Corres hacia las rocas y te agachas para meterte entre unos pliegues, escondiéndote así de la criatura de ultratumba. Sus ojos te siguen y de nuevo se ríe estrepitosamente. Muy despacio levanta las huesudas manos que tenía extendidas hacia adelante. Esperas a ver qué ocurre. Segundos más tarde, un temblor retumbante sacude la tierra y el pánico se apodera de ti. ¡Las rocas que te rodean se mueven! Tratas desesperadamente de saltar fuera de ellas, pero se te ha quedado atrapada una pierna en una hendidura. ¡La roca está cobrando vida! Impotente, observas cómo un gran demonio de la roca se alza desde el suelo y se dirige hacia ti. ¿Quieres sacar la espada para defenderte (pasa al **268**) o hacer un encantamiento?

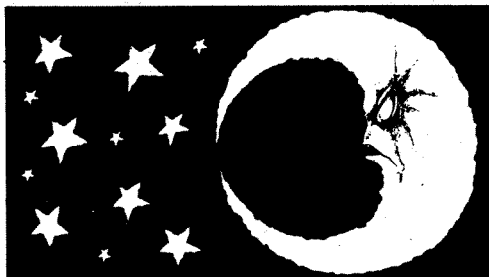
TES	FIL	ROC	RAY	BIS
478	372	352	455	382



186

Con un valor extraordinario y apretando los dientes, dejas que tu espada realice tan penosa tarea. Cuando ésta queda concluida, respiras anhelante y te encuentras libre. Pero ¿de qué te sirve? Ciertamente, con una sola pierna no serás capaz de llevar a cabo tu misión. Debes hacer cuanto esté en tu mano para sobrevivir en el camino de regreso a Kharé, donde podrás encontrar un médico. Pero, en cualquier caso, tu misión termina aquí...





187

Después del combate decides marcharte rápidamente de ese lugar antes de que acudan más gatos de Snatta. Sigues andando por el sendero durante unos pocos minutos hasta que llegas a un claro apropiado para detenerte en él a recuperar el aliento. Pasa al **20**.

188

Los **HOMBRES DE KLATTA** con los que te has encontrado son unos sujetos intrépidos; más aún, temerarios. En sus tribus, la fuerza muscular es un atributo máspreciado que la inteligencia. Empuñas tu arma y atacas a estas criaturas. Cada una de ellas está deseosa de ser la primera en asestarte el golpe mortal y te atacan todas a la vez. En cada asalto decide a cuál de los hombres de Klatta atacas y resuelve el combate de la forma normal. Echa los dados para determinar las Fuerzas de Ataque de los otros dos. Si alguna de ellas excede a la tuya, su poseedor te infligirá una herida.

Primer **HOMBRE**

DE KLATTA DESTREZA 8 RESISTENCIA 7

Segundo **HOMBRE**

DE KLATTA DESTREZA 8 RESISTENCIA 6

Tercer **HOMBRE**

DE KLATTA DESTREZA 7 RESISTENCIA 7

Si vences a los hombres de Klatta, pasa al **251**.

189

Utilizando tu inteligencia comienzas a encontrar algún sentido a esos escritos. Pronto comprendes perfectamente su significado y los lees en voz alta: «Este templo fue construido por los sacerdotes de Yadu en honor de Throff, la diosa de la Tierra. A los que no comparten esta fe les está prohibido entrar en él y serán debidamente castigados si osan pronunciar el nombre de Throff en este templo...» Te interrumpes de repente, dándote cuenta de lo que acabas de hacer. Según el mensaje, se te infligirá un castigo pues has pronunciado el nombre de la diosa dos veces y no le rindes adoración. Todo está en silencio. ¿Habrá abandonado la diosa este lugar? Un ruido sordo te hace temer lo contrario. ¡El suelo tiembla! Oyes un crujido y miras hacia arriba: una enorme losa de mármol se te echa encima. Saltas a un lado a tiempo de evitar ser aplastado por la gran piedra que se estrella contra el suelo. Pero caes en mala postura y te tuerces un tobillo perdiendo 2 puntos de RESISTENCIA. ¿De-seas correr hacia la salida (pasa al **135**) o prefieres hacer un encantamiento?

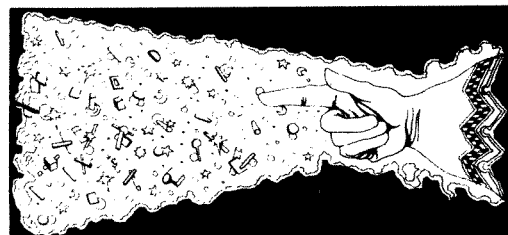
CAF
429

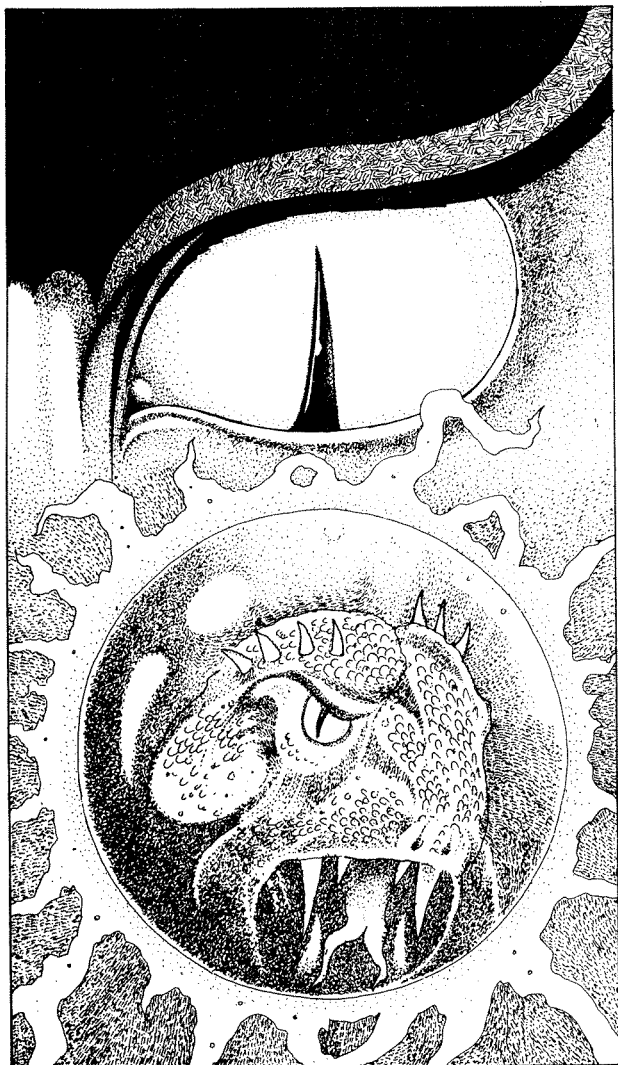
ROC
369

FIX
481

MAG
335

NEP
412





190

Al final del pasadizo hay una pequeña habitación iluminada por una vela puesta sobre una mesa de madera. A esa luz, la habitación parece lóbrega, pero a juzgar por los muebles esparcidos en ella debe de ser utilizada como vivienda. Sentada a la mesa, una criatura alargada centra su atención en una bola de cristal colocada sobre una base. La criatura murmura algo hacia la bola. En la superficie de ésta se arremolinan formas y colores, pero tú no distingues nada con claridad. ¿Quieres interrumpir a la criatura y presentarte cortésmente (pasa al **282**) o prefieres sacar tu arma y atacarla (pasa al **29**)?

191

Escoge rápidamente un encantamiento:

TES	GOR	SOL	RAY	MAG
370	440	334	488	345

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, saca tu arma y pasa al **286**.

192

Un murmullo brota del grupo de mirones que te observan con recelo.

—Quizá nuestro acaudalado amigo no es tan rico como dice —comenta uno de los elfos.

—Quizá nuestra comida no es lo bastante buena para él —dice otro.

El ambiente se vuelve decididamente hostil contra ti. ¿Quieres decirles que te gustaría primero echar un vistazo al campamento (pasa al **112**) o que eres un comerciante y deseas *negociar* con ellos para obtener comida (pasa al **79**)?



193

Dejas la mochila y examinas el árbol, buscando cuidadosamente algún indicio de lo que ha causado ese ruido. No ves nada. Pero un gruñido sordo proviene del lugar donde estabas sentado. Sigues sin ver nada. La mochila cae del tronco al suelo. Algo extraño está sucediendo. Estás *seguro* de que la mochila estaba bien colocada en posición horizontal. Casi parece como si algo la hubiera empujado. El gruñido sordo se convierte en un violento rugido. *Algo* se lanza hacia ti y te aferra un brazo con agudos dientes. ¡Estás siendo atacado por una bestia invisible! Rápidamente empuñas tu arma y asestas un fuerte golpe sobre la cabeza de la criatura. Esta aúlla y afloja los dientes dejándote libre el brazo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA por esa dolorosa herida. ¿Quieres alejarte corriendo de este lugar (pasa al **271**) o prefieres averiguar más acerca de tu atacante (pasa al **90**)?

194

Cuando empuñas tu arma, también lo hacen los duendes. Resuelve este combate:

Primer DUENDE DE		
LOS PANTANOS	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6
Segundo DUENDE DE		
LOS PANTANOS	DESTREZA 6	RESISTENCIA 5
Tercer DUENDE DE		
LOS PANTANOS	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6
Cuarto DUENDE DE		
LOS PANTANOS	DESTREZA 5	RESISTENCIA 6

Lucha contra los duendes de uno en uno. Si matas a los cuatro, pasa al **277**. Si en algún momento del combate deseas escapar, pasa al **168**.

195

El amuleto de la buena suerte es una pequeña serpiente de oro que puedes colgarte del cuello. Se

trata de una pieza especialmente útil, pues puede restablecer tu puntuación de SUERTE en su nivel *inicial*, pero sólo una vez. Puedes ponértelo para restablecer tu SUERTE inmediatamente o reservarlo hasta que creas que puede serte más útil. Pero una vez que lo hayas usado, no volverá a surtir ese efecto, aunque por ser de oro vale 1 Doblón. Pasa ahora al **92** para marcharte de la casa de la hechicera de los elfos.

196

El hacha de talar árboles es un arma mágica, especialmente eficaz contra plantas que tienden trampas a los seres humanos en el bosque de Snatta. Con este hacha te librarás fácilmente del ARBUSTO ESTRANGULADOR. Pasa al **106**.

197

¿Tienes alguno de estos objetos?

¿Arena?	Pasa al 148
¿Yasca?	Pasa al 266
¿Botas de piel de borrrin?	Pasa al 319

Si no tienes ninguna de esas cosas, debes volver al **123** para elegir de nuevo o abandonar sin demora ese lugar (pasa al **306**).

198

El viejo elfo se pone en pie para acompañarte al almacén.

—Amigo mío —te dice—, hacía años que no oía contar chistes tan graciosos. Somos ciertamente mercaderes y tratantes. Pero en recompensa a la diversión que nos ha proporcionado, le ofrecemos nuestros *mejores* precios.





Cuando llegues al carromato podrás comprar las mercancías que estén en venta a la mitad de su precio normal. Y como regalo especial, el viejo elfo te obsequiará con uno de los artículos del almacén. Pasa al **315**.



199

Después de levantar el campamento, sacas el silbato y lo tocas. No produce ningún sonido. Lo agitas con fuerza y soplas de nuevo en él. Tampoco esta vez emite ningún sonido. Sin embargo, no está roto. Emite un silbido de un tono muy elevado, que no es percibido por los oídos, pero que sí es captado por el barquero del lago. Pocos minutos después, éste sale de la maleza dando traspiés.

—¡Bueno, bueno! ¿A qué viene tanto alboroto? Ya voy. ¿Quién tiene tanta prisa?

Es un individuo desaliñado y sucio, bastante grueso y con anchos hombros.

—Está bien —dice rascándose el pecho—, ¿adónde quiere ir?

Le respondes que deseas cruzar el lago, a lo que él estalla en carcajadas, golpeándose las rodillas con las manos.

—Claro que desea cruzar el lago —dice riéndose—. *Todo el mundo* desea cruzar el lago. Pero yo siempre pregunto «¿Adónde quiere ir?» para hacer una pequeña broma. Está bien. Le costará 4 Doblores de oro. Y si no le importa, el pago es por adelantado.

¿Quieres pagar a este hombre sus honorarios (pasa al **110**) o, si no tienes ese dinero, intentas luchar con él o engañarle (pasa al **49**)?

200

El hombre baja la flauta.

—Chisss, chisss, escurridizas hermanas. Parece como si alguien nos llamara.

Levanta la mirada hacia ti y te hace señas para que bajes.

—¡Un visitante! Reúnase con nosotros, extranjero.

¿Quieres bajar de un salto al hoyo (pasa al **301**) o prefieres dejar a ese hombre con sus serpientes (pasa al **318**)?

201

Tienes una débil constitución y tu temeraria decisión de no refugiarte ante la tormenta no ha sido un paso prudente. Empiezas a estornudar. A menos que recibas un tratamiento apropiado en los próximos días, la neumonía que has contraído te afectará gravemente. Mañana por la mañana, la enfermedad habrá hecho presa en ti y deberás restar 2 puntos de tu DESTREZA y otros 2 de tu RESISTENCIA. En lo sucesivo, cada mañana perderás 1 punto de DESTREZA y 3 puntos de RESISTENCIA, a no ser que consigas curarte la enfermedad. Sin embargo, sigues caminando esforzadamente a través de la tormenta hasta que ésta al fin amaina. Pasa al **10**.

202

Una tras otra, las serpientes se lanzan contra ti, mostrándote los colmillos. Lucha con ellas por el siguiente orden:

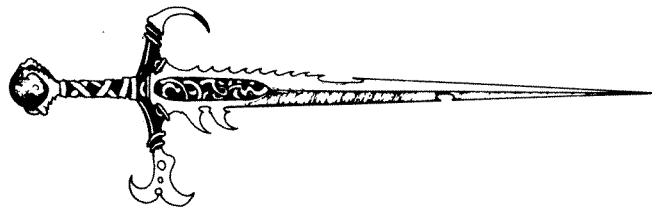
Primera SERPIENTE	DESTREZA 7	RESISTENCIA 3
Segunda SERPIENTE	DESTREZA 6	RESISTENCIA 1
Tercera SERPIENTE	DESTREZA 6	RESISTENCIA 4
Cuarta SERPIENTE	DESTREZA 5	RESISTENCIA 2
Quinta SERPIENTE	DESTREZA 6	RESISTENCIA 2
Sexta SERPIENTE	DESTREZA 7	RESISTENCIA 1

Si vences a todas las serpientes, puedes volverte contra el encantador:

ENCANTADOR

DE SERPIENTES DESTREZA 6 RESISTENCIA 7

Si no vences al encantador de serpientes en cinco asaltos, pasa al **312**. Si lo consigues, pasa al **260**.



203

El pergamino está viejo y borroso. En la cabecera lleva un título que dice: *Secretos de los Baklands*. Aunque la mayor parte del escrito es ilegible, estudiándolo con atención logras descifrar dos datos que pueden serte útiles. En primer lugar, merece la pena visitar a una vieja hechicera, conocida con el nombre de «La Impostora», pues posee notables poderes y conocimientos y no está completamente del lado de la magia negra. Vive más adelante, en las estepas de Klatta-Bak, en una zona que debe de estar situada al nordeste del lugar donde ahora te encuentras. Le gusta que le hagan regalos, pero el pergamino previene que ella no es lo que aparenta ser. En segundo lugar, el pergamino advierte de los peligros del bosque de Snatta. En ese bosque las plantas son tan mortíferas como los animales. Pero las plantas más mortíferas son afectadas por la esencia de corteza. El resto del pergamino no consigues descifrarlo. Pasa al **86**.





Les sigues hasta el fuego, donde te ofrecen un trozo de carne del animal asado, al parecer una especie de jabalí. Suma 2 puntos a tu RESISTENCIA por esta comida (1 punto solamente si ya has comido). Tratas en vano de comunicarte con estos seres, pero su lenguaje es muy elemental, si es que tienen un lenguaje. También te ofrecen una taza de caldo parecido al té para acompañar la comida. Empiezas a preguntarte qué diablos querrán de ti si no podéis entenderos, cuando un sonido a tu espalda, seguido de un completo silencio de la multitud, te da la respuesta. Al volverte, ves a un hombre de Klatta de recia constitución, más alto y más fuerte que el resto, y que te mira frunciendo los labios y emitiendo un sordo gruñido. En la mano sostiene una porra que levanta y esgrime amenazadoramente. Te pones en pie y te enfrentas a este campeón. Te han preparado un combate. ¿Quieres usar tus poderes mágicos contra este adversario (pasa al 229) o prefieres empuñar tu arma (pasa al 280)?





205

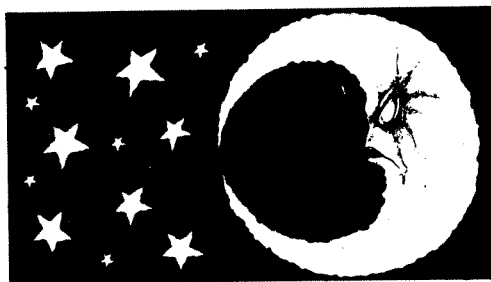
La criatura herida retrocede, agarrándose el brazo. La resplandeciente calina vuelve a engullir al fantasma de ultratumba, después se alza en el aire y, al hacerlo, la aparición se desvanece. En su lugar aparece un hombre corpulento y calvo que gime y trata de curarse las heridas.

—¡Basta! —grita—. ¡Déjeme! Yo no le he hecho ningún daño. ¿Por qué me ha atacado?

Te quedas boquiabierto al contemplar semejante visión.

—¡Deje en paz a Renfren! Renfren nunca hace daño a nadie. Sólo gasta algunas bromas, eso es todo.

A ti no te divierten las bromas pesadas de ese hombre. ¿Quieres arremeter contra él y rematarle (pasa al 326) o le amenazas con hacerlo si no te proporciona información (pasa al 72)?



206

Caes de rodillas y rezas pidiendo clemencia a la diosa y esperando que ésta se apiade de ti. El retumbar decrece y el polvo empieza a asentarse. ¿Te permite la diosa salir libremente del templo? Ante ti, una de las estatuas de la pared comienza a hablar. Representa a una mujer con armadura de cuero y casco de bronce, evidentemente una imagen de la diosa. Sus palabras se dirigen a ti:

—Mortal, tú no eres creyente de mi religión. Sin embargo, has penetrado en mi santo templo y luego me has pedido clemencia. Soy una diosa justa. Te permitiré escapar con vida si cumples una condición. Debes renegar de Libra, tu diosa, y de ahora en adelante venerar a Throff. De lo contrario perecerás. A ti te toca elegir.

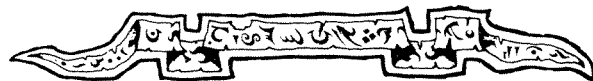
¿Qué vas a responder? ¿Aceptas su condición y venerarás a Throff (si lo haces, nunca más podrás invocar a Libra pidiéndole ayuda en ningún momento de tu misión) para escapar con vida (pasa al 298) o te niegas a ello y te aventuras a arrostrar la cólera de Throff (pasa al 238)?

207

Empuñas tu arma y avanzas con resolución, tratando de romper el círculo. Mientras tanto la voz se deja oír de nuevo:

—Detente, loca criatura. Esta advertencia será la última. Como lo será tu próximo paso si no haces caso de mi aviso.

¿Quieres ignorar ese aviso y continuar (pasa al 140) o piensas que es mejor que te detengas (pasa al 232)?

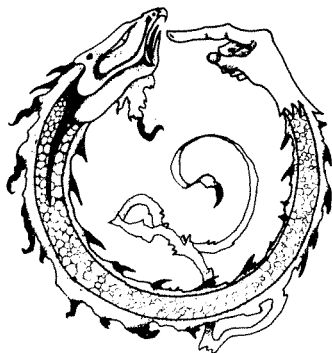


Pruebas con algunas palabras de saludo, pero ellos no parecen entenderte. Luego son ellos los que te hablan sin que comprendas su lenguaje, a menos que conozcas un encantamiento de interpretación. Vuelve al **316** y elige de nuevo.

209

—¡Así que *tú* tienes el Anillo de la Serpiente, analandés! —dice silbando la Serpiente del Aire—. En ese caso estoy obligada por su poder a ayudarte con un consejo. Pero ni siquiera el Anillo de la Serpiente te pondrá a salvo de mi ira. Muy bien: en la cámara oscura de la noche no ilumines tus pasos con la vela de sangre. Este es mi consejo. Pero de nada te servirá, pues los próximos breves momentos serán los últimos de tu vida sobre esta tierra.

Vuelve ahora al **223** y elige lo que vas a hacer.

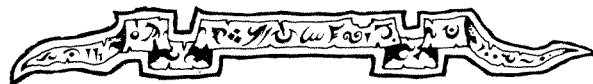


210

—Conque ¿es enemigo, no? —dice con su voz chillona antes de que tengas oportunidad de abrir la boca—. Entonces haga lo que le digo: apártese de mi camino.

¿Quieres echarte a un lado para dejar pasar a ese pequeño individuo (pasa al **114**) o te resistes a que te den órdenes de ese modo (pasa al **181**)?

Echa dos dados y compara su numeración total con tu puntuación de DESTREZA. Si aquélla es menor que tu DESTREZA, consigues agarrarte al borde y comienzas a auparte para salir del foso. Sea lo que fuere lo que hay en ese borde, sigue allí, pero si te muerde, esta vez soportas el dolor hasta que llegas arriba. *Prueba tu Suerte*. Si eres *afortunado*, la criatura te muerde sólo en una mano (pierdes 1 punto de RESISTENCIA). Si eres *desafortunado*, te muerde en las dos (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Finalmente logras subir a la superficie. Pasa al **43**.



212

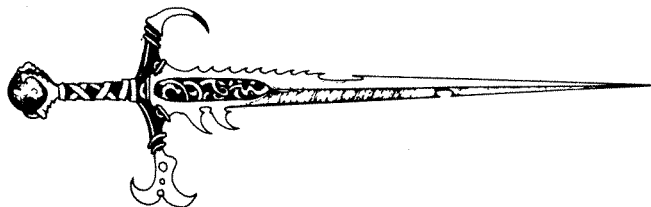
Sacas de la mochila el frasco de esencia de corteza y le quitas el tapón. Las ramas reaccionan inmediatamente, aflojando la presión con que te agarran. Te echas un poco de esencia en las manos y te las frotas. Segundos más tarde, el arbusto de deja completamente libre. Al parecer, este ARBUSTO ESTRANGULADOR sólo ataca a animales y, debido a la esencia de corteza, te ha confundido con una planta. Pasa al **106**.

213

Una vez que te has deshecho de la Serpiente del Aire tomas los remos de la barca y emprendes la travesía del gran lago. Esta no te resulta fácil, pues el agua es espesa y pesada. En el centro del lago te detienes. Unos metros delante de ti el agua burbujea. ¿Deseas examinar qué son esas burbujas (pasa al **28**) o prefieres dar un amplio rodeo para evitarlas (pasa al **36**)?



Sigues el sendero hasta un lugar donde un gran árbol caído está cruzado sobre el mismo, en el punto exacto en que otro sendero confluye en él. Te sientas en el tronco a descansar. Puedes tomar aquí algunas provisiones y sumar 2 puntos a tu RESISTENCIA si es tu primera comida del día. Mientras estás sentado en el tronco, los ruidos del bosque te mantienen alerta. Pequeños animales hacen crujir la maleza, los pájaros cantan; pero un sonido particular te pone en guardia. Un gruñido sordo que parece provenir del tronco sobre el que estás sentado no corresponde a nada de lo que sucede a tu alrededor. ¿Deseas investigar a qué se debe ese sonido (pasa al 193) o prefieres continuar adelante (pasa al 120)?



215

Los elfos levantan las cejas y se miran unos a otros pensando que puedes llevar bastante dinero.

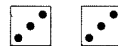
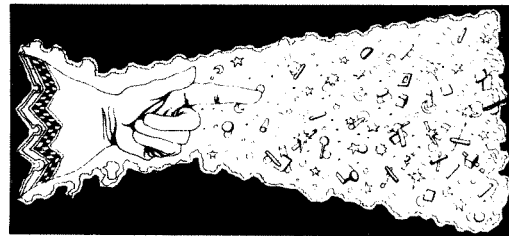
—Perdón, noble viajero —dice el viejo elfo—. Le hemos confundido con un vagabundo. Estamos siempre encantados de ofrecer nuestra hospitalidad a los que pueden pagarla. Ese es nuestro negocio. Venga, le mostraré la tienda-cocina, donde podremos comer e intercambiar noticias sobre el mundo exterior. Está detrás de ese carromato de ahí enfrente.

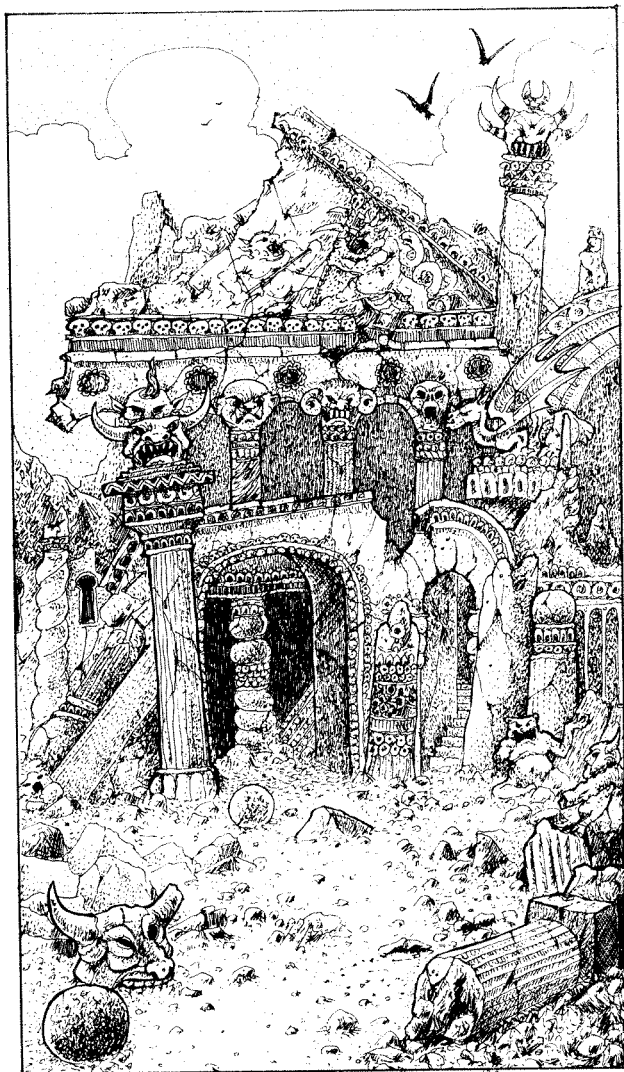
Le acompaña a través del campamento, mientras el resto de los elfos os siguen a una cierta distancia murmurando para sí mismos. ¿Quieres ir a la tienda-cocina (pasa al 321) o estás pensando en escapar de este lugar (pasa al 311)?

Cuando golpeas a la criatura, su boca escupe un chorro de líquido que te salpica la pierna. Una sensación ardiente te previene: la saliva del escarabajo es un líquido ácido que corroe la carne. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA por la quemadura que has sufrido en la pierna. Continúa el combate, pero cada vez que golpees al escarabajo, echa un dado para ver dónde te hiere su saliva ácida:

Número del dado	Efecto
1	Te hiere en la cara. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA y la vista en un ojo.
2	Te hiere en el brazo que sostiene la espada. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de DESTREZA.
3	Te hiere en el otro brazo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.
4	Te hiere en la otra pierna. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA.
5 y 6	No te hiere.

Si vences a la criatura, pasa al 24.





217

En las últimas horas de la mañana, la marcha te resulta más fatigosa. Estás subiendo por una pendiente que forma el límite natural entre las llanuras de Baddu-Bak y las estepas de Klatta-Bak. Cuando el terreno vuelve a ser llano, ves algo a lo lejos delante de ti. Parece una especie de construcción, tal vez obra humana o tal vez un capricho de la naturaleza. Al acercarte más, descubres con mayor claridad lo que es o, mejor dicho, lo que *era*. Sobre un basamento de piedra se alza un edificio en ruinas, cuyas columnas están agrietadas y algunas derruidas. Las artísticas esculturas que rematan las columnas sugieren que el edificio pudo ser un templo, situado junto a un pozo natural que ahora está seco. ¿Deseas explorar esas ruinas (pasa al 63), examinar el pozo (pasa al 23) o marcharte de este lugar (pasa al 309)?



218

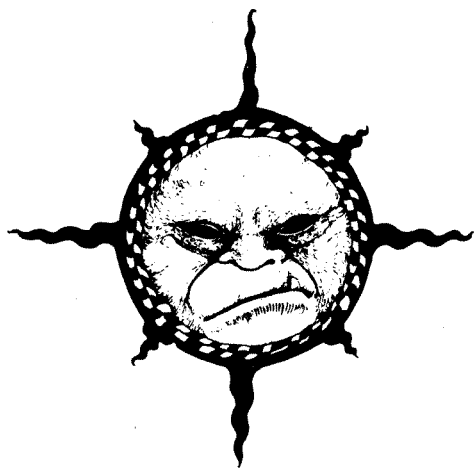
Aterrizas en el fondo del hoyo chillando a voz en cuello para asustar al encantador de serpientes. Pero éste, en vez de asustarse, toca la flauta más deprisa. Y tú te horrorizas al ver que las serpientes se abalanzan sobre ti, silbando amenazadoramente. Pasa al 202.

219

La tormenta de arena brama a tu alrededor y no te atreves a abrir los ojos para ver qué está sucediendo. Durante media hora permaneces sentado esperando a que el viento se calme y la tormenta se aleje. Pasa al 10.



Cuando el poder de la serpiente se extingue, también se calma la agitación de la tierra. Todo está ahora tranquilo. Puedes descansar durante un rato para recobrar el aliento. Después reemprendes la marcha hacia el bosque. Pasa al 165.



221

El silbato sirve para llamar al barquero del lago Ilklala. Fenestra te explica cómo funciona.

—El barquero patrulla por la orilla del lago todas las mañanas. Tocando este silbato atraerá su atención.

Cuando estés en la orilla del lago Ilklala, lo primero que harás por la mañana será tocar el silbato pasando a la referencia 199.

Das las gracias a Fenestra por el silbato y dejas su casa para seguir de nuevo el sendero. Pasa al 92. Suma 3 puntos a tu SUERTE por haber obtenido este silbato.

El demonio de la roca se estrella contra el suelo. Pero el combate ha sido contemplado por el espectro encapuchado. ¿Quieres ahora avanzar hacia esta criatura (pasa al 104) o escapar de ese lugar (pasa al 113)?

223

Con el arma en una mano, ordenas al barquero que agarre él los remos: tú no vas a remar en su barca. Te vuelves airado hacia él, pero te detienes de pronto al ver la transformación que está produciéndose. Ante tus ojos, el barquero está contrayéndose como un globo al que se le sacara el aire. De su cuerpo desmayado escapa un chorro de gas que se eleva en el aire, se arremolina y forma la figura de una serpiente alada. ¿Quieres luchar contra ella con tu arma (pasa al 261) o prefieres hacer un encantamiento?

RAY	BIS	COP	TOR	HUR
363	419	482	464	350

¿O en vez de eso deseas examinar el cuerpo del barquero (pasa al 21)?

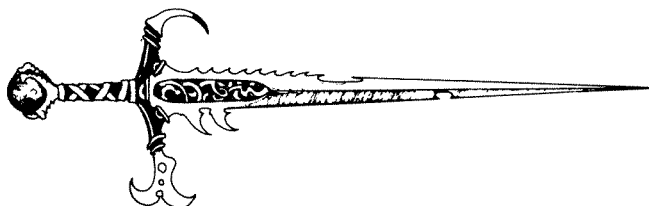
224

Pasas una noche aciaga, sin tener donde guarecerte y manteniéndote en guardia ante un posible ataque. Sin embargo, consigues dormir a ratos hasta que, al amanecer, te levantas. Ganas 2 puntos de RESISTENCIA por el descanso nocturno. ¿Comiste algo en el día de ayer? Si no, resta 3 puntos de tu RESISTENCIA, pues ahora estás hambriento. Puedes continuar el viaje dirigiéndote al nordeste (pasa al 15) o al noroeste (pasa al 217).



Acampas para pasar la noche. Si tienes provisiones, puedes tomarlas y, después de hacerlo, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA en caso de que sea tu primera comida del día o 1 punto en caso de que ya hayas comido. Te arropas y te acurrucas sobre el suelo para dormir. Ha sido un día agotador. Diez minutos más tarde estás casi dormido.

De repente algo te asusta y te pones en pie de un salto. Una espiral de fuego silbante planea en el aire sobre tu cabeza. Dos afiladas garras se extienden hacia abajo y se cierran sobre tu mochila. Agarrándola, la Serpiente de Fuego bate sus alas para elevarse de nuevo. ¿Quieres saltar sobre tu mochila y aferrarte a ella con todas tus fuerzas (pasa al 100) o prefieres dejar que la Serpiente alce el vuelo, aunque la sigas a pie (pasa al 58)?



Te internas en la maleza avanzando a través de los arbustos. Un destello rojo delante de ti te confirma que vas en la dirección correcta. Pero la serpiente parece moverse un poco más lentamente de lo que podría, casi como si *quisiera* que la siguieras. Se detiene al pie de un árbol y se enrosca alrededor de su tronco. Observas cómo trepa deslizándose por él hasta las ramas. Una vez en la copa, baja la cabeza para mirarte. ¿Deseas acercarte al árbol, dispuesto a afrontar cualquier peligro (pasa al 123), o estás convencido de que no hay nada de especial interés en esa serpiente, de manera que prefieres volver al sendero (pasa al 306)?

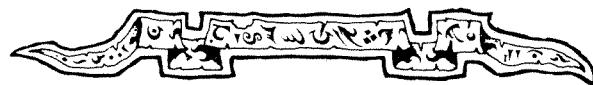
El hacha de talar tiene una hoja mágica que corta los árboles de un solo tajo. Puede ser usada en combates, pero si la utilizas como arma debes restar 2 puntos de la Fuerza de Ataque que saques para ti con los dados. Pasa ahora al 86.

—¡Las botas! —dice con voz siseante—. Déme-las.

Le entregas las botas y él se queda en silencio. Te mira a hurtadillas, pero después se aviene a cumplir su parte del trato. Le preguntas si sus serpientes tienen algo que ver con las Siete Serpientes. El lo niega con un movimiento de cabeza.

—No, éstas son mis hermanas. Pero las Siete Serpientes pasaron por aquí hace dos días. Mis hermanas conocen sus planes.

Puede decirte el paradero de una de las Serpientes. ¿Deseas partir en la dirección que él te señala (pasa al 12)? En otro caso, puedes salir del hoyo y seguir la dirección que traías (pasa al 318).



¿Qué encantamiento quieres utilizar?

BAT	RES	TES	GEL	LEY
340	402	494	420	457

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, tendrás que usar tu arma. Pasa al 280.





230

Sigues andando por el camino y te detienes de repente al percibir un movimiento a lo lejos, por el oeste. Tres figuras cruzan rápidamente la llanura dejando tras ellas una espesa nube de polvo. Se dan la vuelta y se dirigen hacia ti. Como no hay ningún sitio donde refugiarse, no tienes más remedio que dejar que se acerquen. Conforme se aproximan, distingues tres jinetes a caballo. Pero cuando están ya muy cerca de ti, descubres que no se trata de jinetes, sino de centauros. Debes decidir rápidamente cómo vas a recibirlos. ¿Vas a comportarte amistosamente (pasa al **111**) o adoptar una actitud agresiva (pasa al **313**)?

231

Después de la sopa te traen una rebanada de pan untada con queso que despide un olor repugnante. Pero con las miradas de todos fijas en ti, te fuerzas a tragarlo, quitándote el mal sabor con grandes sorbos de té de hierbas. El gloister es una sustancia extraña, parecida al queso, que tiene el poder de restablecer la SUERTE. Puedes restablecer tu puntuación de SUERTE en su nivel inicial. También puedes sumar 2 puntos a tu RESISTENCIA si ésta es tu primera comida de hoy (y sólo 1 punto si ya has comido). El viejo elfo ordena que te sirvan otra taza de té de hierbas y los dos conversáis mientras los demás os contemplan.

- ¿Quieres tratar de divertirles contándoles chistes?
- ¿Les dices que estás cansado y que te gustaría retirarte a descansar durante la noche?
- ¿Les pides ver sus mercancías si, como parece, son mercaderes?

Pasa al **275**

Pasa al **69**

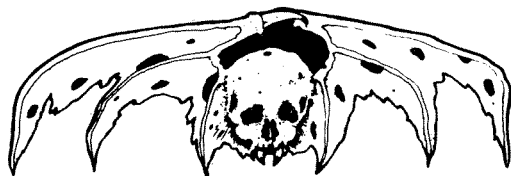
Pasa al **315**



232

—Un paso acertado, mortal, muy acertado.

La voz del espíritu se desvanece. Ahora debes decidir si vas a pedirles que te revelen su canto mágico (pasa al 166) o si quieres exigirles alguna prueba de su verdadera identidad (pasa al 323).



233

Esperas durante una hora. Pero aparte de algún pequeño animal que sale fortuitamente del bosque para beber agua en el lago, el lugar parece estar completamente desierto. ¿Quieres bordear la orilla para ver si encuentras a alguien (pasa al 241), gritar pidiendo ayuda (pasa al 57) o esperar un poco más (pasa al 304)?

234

—¡Así que practica las artes mágicas! —exclama—. Entonces tenemos mucho en común.

Charlas con ella durante algún tiempo y comparáis vuestras notas sobre encantamientos. Ella tiene una buena cantidad de artefactos mágicos y quiere cambiar algunos contigo. Debes darle dos objetos que sean utilizados en tus encantamientos y a cambio recibirás de ella un artefacto que tú mismo puedes elegir (ella posee todos los objetos necesarios para los encantamientos descritos en *El libro de los encantamientos* de esta aventura). Está muy contenta de haber encontrado a alguien de su profesión. Pasa al 183.

235

Pasas una noche tranquila en el lindero del bosque. Suma 3 puntos a tu RESISTENCIA por el descanso nocturno. Pero si ayer no comiste nada, debes restar 3 puntos de tu RESISTENCIA. Tres senderos se internan en el bosque. ¿Cuál de ellos eliges?

¿El sendero de la izquierda?

Pasa al 13

¿El sendero de la derecha?

Pasa al 329

¿El sendero del medio?

Pasa al 214

236

El calor aumenta a medida que surgen del suelo más rocas incandescentes. Estás empapado en sudor y debes restar 1 punto de tu RESISTENCIA por semejante penalidad. Será mejor que intentes trepar por la pared del foso para salir de él. Pasa al 211.

237

Instalas tu campamento y, si quieres, puedes tomar algunas provisiones antes de echarte a dormir. Ganas 2 puntos de RESISTENCIA si es tu primera comida de hoy y 1 punto solamente si ya has comido. Te tiendes para dormir. Durante la noche te despiertan ruidos continuamente, pero consigues conciliar el sueño a ratos. Al amanecer te levantas para proseguir tu camino. Suma 1 punto a tu RESISTENCIA por el descanso nocturno, pero resta 3 puntos de tu RESISTENCIA si no comiste ayer. Pasa al 11.

238

Rehúsas su ofrecimiento. La expresión de la estatua se torna airada.

—Muy bien, loco. Tú lo has elegido; sea.



De nuevo, el templo comienza a retumbar, pero esta vez con renovado vigor. Una columna se derrumba aplastándote una pierna y causándote un enorme dolor. Pero tu agonía es breve, pues una gran piedra del techo se desploma sobre tu cabeza. Tu aventura acaba así en el templo de Throff...

239

Puedes dirigirte hacia el noroeste (pasa al 149) o puedes dar un amplio rodeo alrededor de la criatura y después continuar hacia el norte (pasa al 283).

240

Al apartarte del campeón muerto, sientes que los ánimos de los concurrentes han cambiado. Una de esas criaturas avanza hacia ti con otro trozo de carne del asado y te lo ofrece. Pero tú has decidido que lo mejor que puedes hacer es abandonar el poblado lo más rápidamente posible. Te das media vuelta y te alejas del grupo hacia el extremo opuesto del poblado. Pasa al 173.

241

Durante media horas bordeas la orilla occidental del lago, pero no hallas nada. Retrocedes y lo intentas por la otra orilla. De nuevo no encuentras nada que pueda ayudarte. ¿Deseas gritar esperando llamar la atención de alguien (pasa al 57) o te sientas a aguardar para ver si te llega alguna ayuda (pasa al 233)?

242

Extiendes la mano para sacar tu arma. Al tocarla, una sacudida te recorre el brazo, forzándote a soltarla inmediatamente. Agitas el brazo dolorido y pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Con gran precaución extiendes de nuevo la mano para intentar agarrar el arma. Tan pronto como la tocas, el mismo doloroso espasmo te sacude el brazo. Pierdes otro punto de RESISTENCIA. ¡Algo mágico te

impide sacar tu arma! ¿Quieres seguir adelante a pesar de todo (pasa al 190) o prefieres dar media vuelta, abandonar ese lugar y continuar caminando por el sendero (pasa al 92)?

243

Suplicas desesperadamente a Libra que acuda en tu ayuda y esperas alguna señal de que la diosa ha oído tu oración. Pero no se produce ninguna señal y el dolor de tus brazos y piernas se vuelve casi insoportable. Cuervos carroñeros vuelan en círculos sobre tu cabeza, graznando estruendosamente y aguardando a disfrutar de su próximo banquete. Uno de ellos se posa sobre la cruz y te pica en una muñeca. No tienes posibilidad alguna de impedirlo, pero gritas para espantar al animal. Este vuelve en seguida a posarse en la cruz y a picarte en la muñeca. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA, pues tus fuerzas desfallecen. El cuervo te pica de nuevo. Pero esta vez ya no gritas. Vuelves la cabeza hacia el pájaro y dejas que una tímida sonrisa aflore a tus labios: ¡el cuervo no parece que intente comerte, sino que está tratando de romper a picotazos tus ligaduras! ¡Libra no te ha desamparado! Momentos después tienes una mano libre, pudiendo sujetarte con ella mientras el cuervo te suelta de las demás ataduras. Pronto te encuentras libre y el cuervo lanza un graznido al saltar de la cruz y alzar el vuelo. Sacando fuerzas de flaqueza bajas de la cruz deslizándote por el palo vertical y descansas anhelante a sus pies. Pero has pagado cara tu tortura. Aunque los elfos negros han dejado al pie de la cruz tu arma y tu mochila, se han llevado todas tus demás posesiones. Y has acudido a Libra pidiéndole ayuda, por lo que no puedes volver a hacerlo en los Baklands. Sin embargo, debes proseguir tu viaje. Pasa al 269.





244

Siguiendo el sendero llegas a un claro donde puedes descansar. Si quieres tomar aquí algunas provisiones, puedes hacerlo y sumar 2 puntos a tu RESISTENCIA (1 solo punto si ya has comido hoy). Cuando te levantas para partir, un crujido hace que te vuelvas rápidamente. De la maleza irrumpe un enorme y pesado OSO SALVAJE, que se dirige hacia ti. La criatura te corta el paso y tienes que luchar con ella. ¿Quieres sacar tu arma (pasa al 139) o hacer un encantamiento?

LEY	COP	COM	TOR	FIX
437	415	361	485	333

245

¿Qué encuentras en tu mochila que pueda serte útil contra esta criatura?

¿Un frasco de aceite?	Pasa al 14
¿Un amuleto de la buena suerte?	Pasa al 278
¿Un antídoto contra las mordeduras de serpientes?	Pasa al 81

Si no tienes ninguno de estos objetos, debes volver al 303 y hacer otra elección.

246

Te levantas y echas a correr. Pero antes de dar un solo paso, lanzas un alarido de dolor cuando algo te muerde en una pierna. ¡Naturalmente, ese ser invisible te ha puesto la zancadilla! Debe de tratarse de un gato de Snatta que estaba bebiendo en el arroyo. Sus agudos dientes te causan una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA. Rápidamente golpeas con tu arma donde supones que puede estar la



cabeza de la bestia. La criatura aúlla y te suelta. Tu golpe ha dispersado además su concentración y el gato de Snatta se materializa ante tus ojos. Tendrás que luchar con él en seguida antes de que lleguen los demás:

GATO DE SNATTA DESTREZA 7 RESISTENCIA 9

El gato de Snatta tiene el poder de hacerse invisible y lo utiliza siempre en los combates. Mientras permanece invisible, debes restar 2 puntos de la Fuerza de Ataque que saques para ti con los dados, pues es difícil combatir contra un enemigo al que no ves. Sin embargo, cada vez que lo hieras, dispersarás su concentración y la criatura se hará visible a tus ojos en el siguiente asalto. Cuando es visible, el combate se desarrolla normalmente. Si vences al gato de Snatta en 6 asaltos, pasa al **41**. Si no lo vences en ese margen, los otros gatos de Snatta se unirán a él. Pasa entonces al **99**.

247

Te levantas el cuello del jubón y te diriges hacia el horizonte. El viento va en aumento y violentas ráfagas te zarandean bruscamente de un lado a otro. Entonces sucede: el cielo parece reventar y de las nubes cae una lluvia torrencial que en un instante te cala hasta los huesos. Sin protección alguna frente al viento y la lluvia, te preocupan dos cosas: primera, todo lo que llevas en la mochila que podía ser destruido por el agua *ha sido* destruido (mapas, pergaminos, etc., pero no las provisiones); segunda, corres el peligro de contraer una neumonía si continúas expuesto al penetrante viento, empapado como estás. Echa tres dados y compara el número total que saques con tu puntuación de RESISTENCIA. Si el número total que sacas con los dados es menor que tu RESISTENCIA, pasa al **284**. Si es igual o mayor, pasa al **201**.

248

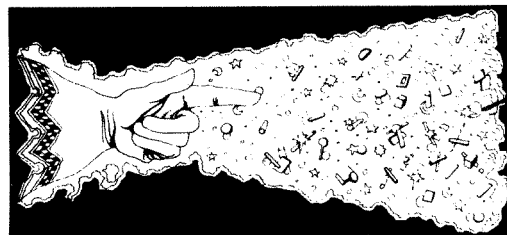
A medida que brotan notas de su flauta, tu inquietud se calma. La melodía es dulce y apacible, y viéndole tocar te quedas extasiado. ¡Su música suave te está adormilando! Te das cuenta de que estás cayendo bajo su poder hipnótico. Te sientas en el suelo y, al hacerlo, la melodía se transforma en una serie de agudos y penetrantes silbidos. Tus manos cambian de aspecto: ¡sobre tus dedos aparecen escamas! Te frotas la cara y adviertes que la piel se te ha vuelto dura y correosa. Una sonrisa se extiende por los labios del encantador al contemplar con deleite a su última víctima. Estás destinado a pasar el resto de tu vida convertido en serpiente del encantador...

249

La Serpiente de la Tierra reconoce el anillo:

—¡Enemigo de Mampang! —dice silbante—. ¡Has hallado el Anillo de la Serpiente! Por ello, como nuestros dioses lo ordenan, debo decirte esto: no ofrezcas oro a Valignya si estimas en algo tu vida. Pero este conocimiento no te servirá de nada. ¡He aquí lo que voy a ofrecerte!

La serpiente se lanza contra ti y pasa rozándote el brazo. Vuelve ahora al **263** para hacer frente a la serpiente.



Te esfuerzas por descifrar los jeroglíficos, pero es inútil. No les encuentras ningún sentido. Frustrado y enfadado, puedes ahora abrir la trampilla (pasa al **180**), seguir explorando las ruinas (pasa al **101**) o salir de ellas para examinar el pozo (pasa al **23**).

251

Examinando los objetos de los hombres de Klat-ta no encuentras nada especialmente interesante. Uno de ellos tiene dos Doblones de oro y el espinazo de una rata. Otro posee una bolsa llena de arena atada al extremo de una cuerda. Quizá sea una especie de arma. El amuleto que lleva colgado al cuello el tercero debe de haber sido para él una posesión muy apreciada. Engastada en el centro del amuleto hay una piedra brillante —una joya del Sol—, que expande su luz natural. Puedes apropiarte de tres de esos objetos.

Suma 1 punto a tu RESISTENCIA por el descanso nocturno, ya que tu sueño ha sido interrumpido. Y si ayer no comiste nada, resta 3 puntos de tu RESISTENCIA, pues ahora tienes hambre. Decide después en qué dirección vas a proseguir la marcha. ¿Quieres dirigirte hacia el noroeste (pasa al **83**), hacia el nornoroeste (pasa al **283**) o en línea recta hacia el norte (pasa al **60**)?

252

—¡Loco! —replica en son de burla—. ¿Cree que voy a ayudar a un extranjero que estaba dispuesto a empuñar su arma contra mí? ¡Márchese! Y deprisa, pues el espasmo que ha experimentado ha sido sólo una pequeña muestra de mi poder.

Te mira fijamente y sus grandes ojos brillan como carbones encendidos. Decides no arriesgarte a enfrentarte con ella y regresas a la puerta. Una vez fuera, tomas de nuevo el sendero y continúas tu viaje. Pasa al **92**.

En el pantano hay sanguijuelas y, mientras caminas por el agua, tres de ellas te atacan. Estas criaturas, al chuparte la sangre, te causarán una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA, a menos que tengas yesca con la que puedas quemarlas antes de que se adhieran a tu cuerpo. Pasa luego al **182**.

254

Echas a correr tras la criatura, revolviendo entre tus pertenencias en busca de otra cosa que darle. Elige algo distinto, aunque también debe ser un objeto valioso, y vuelve al **50** para averiguar la reacción de la criatura. Pero tu generosidad al ofrecerle *dos* regalos es apreciada. Suma 2 tantos al número que saques con el dado.

255

Sigues caminando hacia el norte durante la noche. Puedes pararte en el camino para tomar algunas provisiones. Si lo haces, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA en caso de que sea tu primera comida del día, o 1 punto en caso de que ya hayas comido. Pero caminar sin dormir te fatiga y debes restar 2 puntos de tu RESISTENCIA. Y si no has comido en todo el día debes restar otros 3 puntos de tu RESISTENCIA, pues ahora estás hambriento. Pero has avanzado bastante y no has tenido ningún encuentro. Al amanecer estás subiendo por un terreno cuesta arriba: has entrado en las estepas de Klatta-Bak. Desde un punto elevado puedes divisar el desierto paisaje, en el que no hay rasgos por los que puedas guiarte. ¿Quieres viajar hacia el noroeste (pasa al **83**), hacia el nornoroeste (pasa al **283**) o seguir hacia el norte (pasa al **60**)?



El zorro te gruñe cuando te pones en pie con el arma dispuesta para atacarle. Está hambriento y desea matarte para satisfacer su apetito. La áspera piel rojiza se le eriza en el lomo. Resuelve el combate con esta fiera:

ZORRO**DE FUEGO****DESTREZA 7****RESISTENCIA 6**

Cuando hayas infligido a la criatura la primera herida, pasa al 71.



El jefe indica a los otros que permanezcan en silencio.

—Callad, cabezotas. —ordena—. Nadie sería tan loco como para cruzar solo estas llanuras sin tener algún tipo de protección. ¿Es usted brujo, amigo?

Le contestas que sí y les prometes hacer un encantamiento de la buena suerte en su favor si te prestan ayuda. Esta promesa les entusiasma y se ponen a golpear el suelo con sus cascos mientras te sonríen.

—Trato hecho —dice el jefe—. Pero ¿cómo podemos serle útiles?

Les pides que te ayuden en tu viaje.

—Podemos llevarle un poco más adelante a través de las llanuras si lo desea. Pero hasta el primer lugar civilizado hay un largo camino. Al noroeste vive Manata, el encantador de serpientes, y al nordeste aún podremos encontrar una caravana que se dirige a Kharé. Podemos llevarle a uno de

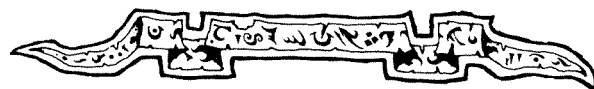
esos dos sitios. Pero, primero, denos nuestra recompensa.

Murmuras unas pocas palabras y les haces señales con los dedos, diciéndoles que a partir de ese momento la buena suerte les favorecerá. Los centauros no se distinguen por su inteligencia y se miran con orgullo. ¿A dónde quieres ahora que te lleven? ¿Al noroeste (pasa al 64) o al nordeste (pasa al 2)?

Empuñas tu arma y esperas a que las criaturas te ataquen. Describen en el aire rápidos círculos para tomar velocidad, hasta que se precipitan sobre ti en línea de ataque. Su rapidez las convierte en blancos difíciles. Elige con cuál de esas aves quieres combatir y echa los dados para determinar tu Fuerza de Ataque y la de los halcones nocturnos. Si tu Fuerza de Ataque es mayor que la de tu adversario, lo habrás herido, pero cada halcón nocturno que obtenga una Fuerza de Ataque mayor que la tuya te herirá. Resuelve el combate.

Primer HALCON**NOCTURNO****DESTREZA 7****RESISTENCIA 5****Segundo HALCON****NOCTURNO****DESTREZA 6****RESISTENCIA 5****Tercer HALCON****NOCTURNO****DESTREZA 7****RESISTENCIA 5****Cuarto HALCON****NOCTURNO****DESTREZA 7****RESISTENCIA 4**

Después de tres asaltos, pasa al 314.





Mantienes las manos levantadas y caminas despacio hacia adelante. Para tu alivio, nadie dispara más flechas, aunque ves arqueros con sus armas en ristre cubriendo tu avance. Un grupo de gente se ha congregado para ver quién eres y pronto estás lo bastante cerca para reconocer qué clase de individuos te observan. Has topado con una caravana de elfos negros, presumiblemente mercaderes de alguna clase. Cuando entras en el campamento, te miran con recelo. Un viejo elfo, ligeramente más robusto que los demás, se adelanta hacia ti.

—Si busca albergue o comida —comienza a decir—, pierde el tiempo en esta caravana. ¿Qué propósito le guía al recorrer solitario los Baklands?

¿Qué vas a responderle?

¿Vas a fingir que eres un comerciante y que te interesa examinar sus mercancías?

Pasa al 315

¿Vas a hablarle de tu misión y preguntarle por las Siete Serpientes?

Pasa al 37

¿Vas a decirle que *buscas* comida y albergue y que pagarás generosamente su hospitalidad?

Pasa al 215

260

Registras el hoyo en busca de cualquier posesión valiosa que el encantador de serpientes pudiera tener escondida. Encuentras su flauta de caña de bambú y, en un saco cubierto en parte de tierra, una botella de agua bendita. Puedes guardarte ambas cosas. Después debes reemprender la marcha una vez más. ¿Te ha mordido alguna de las serpientes mientras estabas en el hoyo? Todas eran venenosas. Si alguna de ellas te ha herido, el



veneno, que actúa lentamente, está empezando a surtir efecto. Si tienes antidoto contra mordeduras de serpiente, puedes tomarlo para neutralizar el veneno. Si no lo tienes, morirás a menos que encuentres alguno antes de que finalice el día. El veneno te debilita de tal manera que todas las penalizaciones de RESISTENCIA que sufras desde ahora hasta el anochecer te infligirán doble daño (es decir, perderás el doble de puntos de RESISTENCIA) que el normal. Deja el hoyo de las serpientes y prosigue tu viaje pasando al **318**.

261

La criatura con la que te enfrentas es la **SERPIENTE DEL AIRE**, que es un enemigo peligroso. Tus golpes no la hieren, pues está hecha de aire. Pero si la golpeas dos veces seguidas, dispersarás parte de su cuerpo haciéndole difícil rehacerlo. La serpiente te ataca tratando de tragarse tu cabeza con su cuerpo y obligándote así a respirar el gas sofocante. Resuelve el combate:

**SERPIENTE
DEL AIRE**

DESTREZA 11 RESISTENCIA 14

Sólo herirás a la Serpiente del Aire si sacas una Fuerza de Ataque mayor que la de ella dos veces seguidas, en cuyo caso restarás 3 puntos de la RESISTENCIA de la serpiente después del segundo asalto. El gas de la serpiente te causará sólo una pérdida de 1 punto de RESISTENCIA, a menos que la serpiente obtenga dos veces (o más) seguidas una Fuerza de Ataque mayor que la tuya. En este caso, el efecto del gas se multiplica y perderás 1 punto de RESISTENCIA en el primer asalto, 2 puntos en el segundo, 4 en el tercero, 8 en el cuarto, etc. Si vences a esta criatura, pasa al **213**.

262

Al salir del templo en ruinas puedes examinar el

pozo (pasa al **23**) o abandonar ese lugar pasando al **309**.

263

Extiendes una mano para agarrar a la criatura. Esta se lanza contra ti para morderte la mano, pero tú logras golpearla contra el suelo. Sólo entonces ves a la serpiente como es en realidad...

Al yacer en el suelo, su piel se raja y del interior emerge una serpiente de color marrón oscuro. Como en una especie de reacción a su contacto con el aire, la Serpiente de la Tierra crece rápidamente ante tus ojos. Despliega unas grandes alas y se retuerce en el aire silbando amenazadoramente. ¿Cómo vas a luchar contra ella? ¿Con un encantamiento?

TOR	HUR	LEN	SOP	VOL
367	351	491	443	471

¿Con tu arma (pasa al **54**)? ¿Con las manos solas (pasa al **66**)?

264

A la mañana siguiente te despiertas temprano. Si no comiste ayer, debes restar 3 puntos de tu RESISTENCIA por la falta de alimento. ¿Qué decides hacer para cruzar el lago? ¿Quieres bordear la orilla buscando señales de vida (pasa al **241**), llamar a voces para atraer la atención de alguien (pasa al **57**) o esperar a ver si te llega alguna ayuda (pasa al **233**)?

265

La puerta se abre dejándote entrar en un oscuro pasadizo. Bajas por él hasta que descubres delante de ti una luz incandescente y oyes voces. ¿Quieres



seguir cautelosamente hasta el final del pasadizo para ver qué hay allí (pasa al **190**) o empuñas tu arma y avanzas con decisión (pasa al **242**)?

266

Sacas la yesca e intentas hacer fuego. La serpiente te observa desde lo alto del árbol, casi divertida. Parece muy interesada en tu plan. Pero por desgracia éste no surte efecto en la Serpiente de Fuego con la que te enfrentas. La serpiente se baja de las ramas y debes combatir con ella:

SERPIENTE DE FUEGO

DESTREZA 13 RESISTENCIA 12

Si la vences, pasa al **306**.

267

Llamas al remolino de viento. Aunque en el aire suena un ligero gemido, no estás seguro de que eso sea una respuesta a tu llamada o un ruido casual. Llamas de nuevo sin que nadie ni nada responda. ¿Quieres aproximarte para examinarlo más de cerca (pasa al **157**) o prefieres alejarte de ese lugar (pasa al **322**)?

268

El combate comienza:

DEMONIO

DE LA ROCA DESTREZA 10 RESISTENCIA 12

Aún estás atrapado en la hendidura de la roca y debes restar 2 puntos de la Fuerza de Ataque que saques con los dados hasta que te liberes. Podrás liberarte cuando saques con los dos dados un número menor que tu puntuación de DESTREZA. Pero cada intento de liberarte te deja expuesto al ataque del demonio de la roca, que te infligirá automáticamente una herida por la cual perderás 2

puntos de RESISTENCIA. Si vences a la criatura, pasa al **222**.

269

Pronto se hace de noche. Debes decidir en seguida si vas a dormir durante la noche o prefieres seguir caminando a través de los Baklands. Si deseas descansar, pasa al **237**; si quieres continuar andando, pasa al **144**.

270

Recoges rápidamente tus cosas y echas a correr entre los juncos para escapar de lo que se aproxima. Pronto el ruido queda muy lejos detrás de ti. Sin salir del pantano, continuas andando, escondiéndote entre la vegetación. Pasa al **295**.

271

Dejando atrás el árbol caído, continuas caminando a través del bosque hasta que llegas a una bifurcación. ¿Quieres seguir el sendero de la izquierda (pasa al **119**) o el de la derecha (pasa al **329**)?

272

¿Eres capaz de descifrar los jeroglíficos? Si eres afortunado, habrá semejanzas entre ese lenguaje y otras lenguas antiguas que has estudiado. *Prueba tu Suerte*, si deseas intentar leerlos. Si eres *afortunado*, pasa al **189**. Si eres *desafortunado*, pasa al **250**. Si quieres, puedes hacer un encantamiento, antes o después de *Probar tu Suerte*, pero antes de que pases al siguiente número de referencia:

PUM	MUR	GOM	SOS	MED
489	417	374	401	465

Si no deseas usar tu SUERTE aquí, pasa al **101** y haz otra elección.





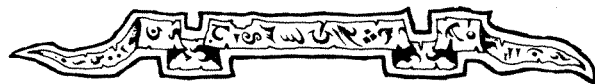
273

Un largo sendero arranca delante de ti internándose en las llanuras de Baddu-Bak. ¿En qué dirección quieres partir? ¿Hacia el noroeste (pasa al 176), hacia el nornordeste (pasa al 137) o hacia el nordeste (pasa al 85)?

274

El sendero se interna en el bosque. Lo sigues durante un par de horas y, como es cuesta abajo, avanzas bastante. Bordeas un arroyo cuando de improviso, sin causa aparente, tropiezas y caes. Tienes la impresión de que algo cercano al agua te ha puesto la zancadilla, pero no ves nada. Te sientas en el suelo y miras a tu alrededor. Te horrorizas al descubrir cuatro pares de ojos negros que te observan desde detrás de unos matorrales. Los ojos avanzan hacia ti y puedes distinguir a las criaturas que te vigilan: son GATOS DE SNATTA. Tienen aproximadamente el tamaño de perros grandes, con feos morros achatados. Su piel negra está cruzada por rayas amarillas. Se dirigen hacia ti... y desaparecen. Parpadeas y vuelves a mirar, pero no se les ve por ninguna parte. Escuchas atentamente. Las criaturas no pueden disimular sus pisadas: se aproximan a ti. ¿Quieres ponerte en pie de un salto y echar a correr por el sendero cuesta abajo (pasa al 246), quedarte donde estás y hacer frente a las bestias con tu arma (pasa al 99) o hacer un encantamiento?

FUT	CAF	ROC	GOM	DUN
467	454	431	376	343



275

Esperas que un par de chistes harán que disminuya su hostilidad hacia ti. Tus chistes favoritos tratan de duendes, pues los duendes son famosos por su estupidez. Preguntas al viejo elfo por qué los pasteles de boda de los duendes están hechos de estiércol de oso-mofeta. El viejo elfo se encoge de hombros. Respondes tú mismo: *¡Para apartar a las moscas de la novia!* Los presentes en la tienda estallan en estruendosas carcajadas y el viejo elfo, llorándole los ojos a causa de la risa, te da palmadas en la espalda. Les cuentas luego el chiste del duende que no quería trabajar porque sus padres le habían puesto por nombre *Domingo*. De nuevo retumban las carcajadas en la tienda. Eres el centro de la reunión y las miradas recelosas de los elfos han sido ahora sustituidas por amistosas sonrisas. ¿Qué deseas hacer a continuación? Puedes pedirles visitar su almacén para ver si hay algo de valor que quieras comprar o intercambiar (pasa al 198) o rogarles que te proporcionen un lugar donde descansar esa noche (pasa al 26).



276

La temperatura se vuelve desagradable y gotas de sudor aparecen en tu frente. El suelo a tu derecha se resquebraja y emerge otra roca incandescente; luego otra a tu izquierda. Ahora estás sudando a chorros y el calor es insoportable. Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA por tan dolorosa prueba. Después debes decidir si te arriesgarás a trepar por la pared del foso (pasa al 211) o si harás un encantamiento:

BAG	LOD	CAF	MED	FIX
418	371	486	348	406

277

Al registrar los cadáveres encuentras 6 Doblones de oro, un rollo de pergamino cuyo escrito no entiendes y nueces y bayas suficientes para dos comidas. Entonces te sobresalta un ruido que proviene de la dirección por la que han llegado los duendes. Pasa al 270. Si en esta aventura has elegido el papel de guerrero y no has utilizado ningún encantamiento, pasa antes al 330.

278

Te cuelgas del cuello el amuleto de la buena suerte y te preparas para luchar con la criatura. Pasa al 67.

279

—¡Así que *tú* tienes el Anillo de la Serpiente, analandés! —dice silbando la serpiente—. En ese caso estoy obligada por su poder a ayudarte con un consejo. Pero ni siquiera el Anillo de la Serpiente te librará de mi ira. Muy bien, en la cámara oscura de la noche no ilumines tus pasos con la vela de sangre. Este es mi consejo, pero de nada te servirá, porque los próximos momentos serán los últimos de tu vida sobre esta tierra.

Vuelve ahora al 293 y elige lo que vas a hacer.

280

Un gran alboroto agita a los hombres allí reunidos. La idea de presenciar semejante combate les excita. La lucha comienza:

CAMPEON DE
LOS HOMBRES
DE KLATTA

DESTREZA 9

RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al 240.



Caes sobre la borda de la barca y te hundes en las lóbregas aguas del lago. Tratas desesperadamente de nadar hacia la superficie, pero compruebas con espanto que algo te sujeta las piernas y tira de ti hacia el fondo. Te estallan los pulmones, pero una fuerza férrea te retiene bajo el agua, siendo inútiles tus esfuerzos por librarte de ella. Finalmente no eres capaz de controlarte y una boqueada llena de agua tus pulmones. Los peligros desconocidos del lago Ilklala han logrado otra víctima.

282

Estás a punto de abrir la boca para saludar a la criatura cuando una voz chillona rompe el silencio.

—Bien, bien —dice—. No se quede ahí balbuceando como un bebé. Acérquese y siéntese. Estoy ocupada, pero le atenderé dentro de un minuto.

La voz es femenina. Quizá esa mujer sea una especie de elfo. Está absorta en su bola de cristal, pero al cabo de unos pocos momentos se vuelve a mirarte.

—¡Ah, un visitante! Y además humano. Yo soy Fenestra, hechicera de los elfos. Tengo mis razones para estar aquí: ésta es mi casa. Pero usted debe de estar muy lejos de su hogar. En nombre de Gredd, ¿qué hace en este bosque?

Te observa atentamente mientras le cuentas tu historia, teniendo buen cuidado de ocultar tu verdadera misión. Sus ojos son demasiado grandes para su cara y parecen tener brillo propio. El efecto que todo su aspecto produce es inquietante, pero te escucha con atención y parece sinceramente interesada en el relato de tus viajes. Puedes hacerle una pregunta. ¿Quieres preguntarle si tiene poderes mágicos que puedan serte útiles (pasa al 234), inquirir cómo puedes cruzar el lago Ilklala (pasa al 132) o hacer algún comentario sobre acontecimientos extraños para ver si puedes dirigir la conversación hacia el tema de las Siete Serpientes (pasa al 5)?

Tu larga caminata a través de los Baklands está llegando a su fin. A lo lejos ves delante de ti la amplia franja que marca el límite del bosque de Snatta. Trepas a una roca para obtener una mejor perspectiva del terreno que se extiende ante tus ojos. La verde extensión del bosque continúa hasta las orillas del lago Ilklala, que también puedes distinguir en el horizonte. La roca sobre la que estás de pie es un lugar apropiado para tomar algunas provisiones. Si deseas hacerlo, pasa al 78. Si no quieres comer, pasa al 300.

284

Afortunadamente tienes una fuerte constitución. Contraes un ligero resfriado, pero por lo demás tu salud no sufre el menor quebranto. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA durante lo que queda de día (y vuelve a sumarlo mañana por la mañana). Avanzas luchando esforzadamente contra la tormenta, hasta que ésta al fin amaina. Pasa al 10.

285

Puedes seguir adelante hacia el norte (pasa al 170) o hacia el noroeste. Si eliges esta segunda dirección, caminarás durante varias horas hasta que una visión te hará detenerte (pasa al 137).

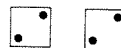
286

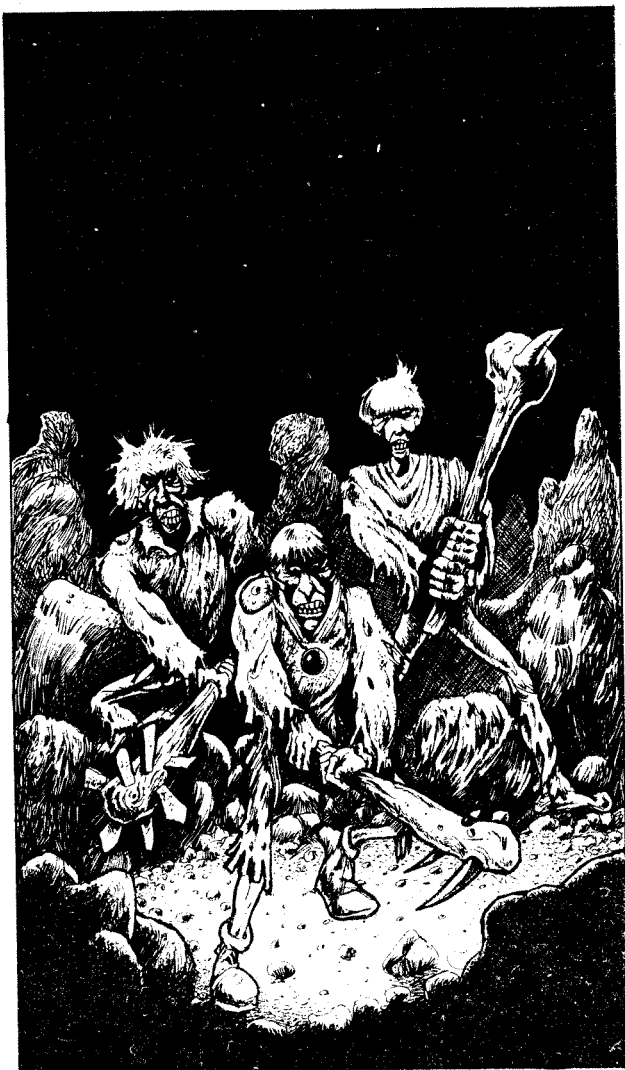
Os acercáis uno a otro para entablar combate.

ESCARABAJO
BADDU

DESTREZA 7 RESISTENCIA 9

Después de que asestes el primer golpe a la criatura, pasa al 216.





Abres los ojos y mueves incrédulo la cabeza. ¿Dónde estás? Estás tendido en el suelo junto a tu mochila. ¿Qué ha sido de la tormenta de arena? ¿Y de la Serpiente de Fuego? Todo está como cuando te echaste a dormir. ¿Habrás tenido un mal sueño? Pero, si es así, ¿por qué te duele la cabeza como si te la hubieran golpeado con un mazo? Miras a tu alrededor y te levantas de un salto gritando, en el preciso momento en que una porra de madera se estrella contra el lugar donde hace unos segundos estaba tu cabeza. Tres criaturas altas y zanquilar-gas, con poderosos brazos y feos rostros, te miran fijamente. Visten pieles de animales y van armadas con porras. Una de ellas lleva un amuleto colgado al cuello. ¿Quieres sacar tu arma para combatir contra esas criaturas (pasa al 188), deseas hablar con ellas (pasa al 38) o prefieres hacer un encantamiento?

GIG	FAL	GEL	BIS	BON
475	439	456	344	356

288

El viejo elfo se enfada.

—Este miserable bocazas no tiene nada que ofrecernos —brama furioso—. Pero al menos nos divertiremos un poco a su costa, ¿no os parece, amigos?

Hace un chasquido con los dedos y cinco fornidos elfos negros te agarran. Sujetándote con fuerza, te llevan afuera sin miramientos.

—Demos un escarmiento a este desgraciado. Hagamos con él un monumento a la caravana de Cesstar.

Tres elfos desaparecen y vuelven al cabo de unos minutos con dos estacas de madera. Las unen



formando una cruz y te atan firmemente a ella por las muñecas y los tobillos. Clavan una bandera negra en el extremo superior y después hincan la cruz en el suelo, dejando que cuelgues de ella penosamente. El dolor te causa un daño que te hace perder 4 puntos de RESISTENCIA. Una hora más tarde, los elfos recogen el campamento y la caravana se marcha abandonándote a los cuervos y buitres. Cuando se han ido, puedes esperar a ver qué te depara el destino (pasa al **102**) o, si aún tienes la posibilidad, llamar a la diosa Libra en tu ayuda (pasa al **243**).

289

—¡El Anillo de la Serpiente! —dice silbando la criatura—. Su poder no te salvará la vida, ananadés, pero me obliga a ayudarte. Te diré esto: si te encuentras con Naggamanteh, el verdugo, elógiale. Pero esto es todo lo que debo decirte.

Vuelve ahora al **303** y elige lo que vas a hacer.

290

Una amplia sonrisa se extiende por los labios de la pequeña criatura.

—¿Cómo lo supo? —pregunta—. ¿Cómo supo que yo buscaba un objeto como éste?

Tu elección ha sido afortunada. Pero hay algo que no encaja. La voz de la criatura se transforma mientras te habla en la de una mujer de mediana edad.

—No se debe engañar a un amigo como usted —dice, y con estas palabras se convierte en una alta mujer vestida con una túnica de color púrpura—. Soy Dintainta —sigue explicando—, Dintainta de las Estepas, aunque algunos me llaman la Farsante. Conozco su misión y puedo ayudarle. Dice mucho a favor de su inteligencia y de su coraje el hecho de que haya sobrevivido hasta ahora. Pero le aguardan peligros mucho mayores. En la fortaleza de Mampang tenga cuidado con Aries insomne,

pues ni siquiera su habilidad puede competir con los poderes del mismo. Usted le vencerá destapando este frasco en su presencia —te entrega un frasquito de cristal—. Guarde este frasco y defiéndalo con su vida, no permitiendo que nadie deje escapar el gas que contiene. Le diré otra cosa: un poco más adelante se enfrentará con la Serpiente de la Tierra. Sus poderes son considerables, pero esos poderes sólo existen cuando el animal está en contacto con la tierra. Quizá esta información le ayude a derrotar a esa bestia. Finalmente le doy esto a cambio de su regalo.

Te tiende su bastón.

—Mi bastón en forma de serpiente está encantado y le proporcionará poder contra las serpientes. Ahora he de marcharme, pues tengo que hacer el viaje a casa antes de que se ponga el sol.

Se vuelve a convertir en la fea y pequeña criatura con la que te encontraste en un principio y se aleja por el camino. Ha sido un encuentro afortunado (suma 2 puntos a tu SUERTE). El bastón en forma de serpiente debilitará a cualquier serpiente con la que te enfrentes. Puedes restar 2 puntos de la DESTREZA de las serpientes contra las que combatas mientras lleves este bastón. Adviertes también que ha sido tallado de una rama de roble florecido, por lo que puede serte útil en tus encantamientos. La criatura ha desaparecido a lo lejos y tú te vuelves para reemprender la marcha. Pasa al **114**.

291

Lucha contra la bandada de peces voladores como si fueran una sola criatura:

PECES

VOLADORES

DESTREZA 8

RESISTENCIA 8

Si los derrotas, pasa al **75**.



Los duendes de los pantanos se detienen en el claro lo suficiente para recobrar el aliento y después se apresuran a partir, mirando aún detrás de ellos mientras corren. Ahora debes decidir si vas a aguardar de nuevo, quizá para descubrir si algo o alguien persigue a los duendes (pasa al 105), o si prefieres abandonar ese lugar (pasa al 270).

293

Comienzas a remar para atravesar el ancho lago. El agua es espesa y pesada, convirtiendo la travesía en un ejercicio muy fatigoso (resta 1 punto de tu DESTREZA hasta que llegues a la orilla). El barquero está silencioso, observándote mientras te afanas con los remos. Le diriges la palabra, pero no responde. Tiene la expresión ausente y los ojos vidriosos. De nuevo tratas de hablar con él, pero él permanece en silencio. En todo ello hay algo extraño. Dejas los remos y te inclinas hacia adelante para menear al barquero. Cuando le tocas con la mano en el hombro, te horrorizas al ver cómo se contrae su cuerpo y cae del asiento como un fardo. Al mismo tiempo, un silbido te llama la atención. Del cuerpo sin vida escapa un chorro de gas que queda flotando en el aire delante de ti. El gas se arremolina y poco a poco forma la figura de una serpiente alada. Esta, una vez formada, comienza a describir círculos en el aire sobre tu cabeza, descendiendo cada vez más bajo hacia ti. Percibes un olor acre y sofocante y debes reaccionar rápidamente. ¿Quieres empuñar tu arma para luchar con la criatura (pasa al 261) o prefieres realizar un encantamiento?

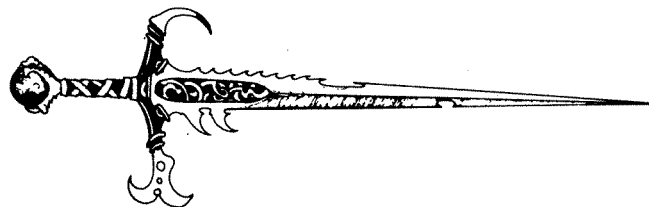
RAY	BIS	COP	TOR	HUR
363	419	482	464	350

¿O en vez de eso haces caso omiso de la criatura y miras a ver qué le ha sucedido al barquero (pasa al 21)?

Los elfos negros te observan mientras abandonas el campamento. Para gran alivio tuyo, te dejan marchar sin ponerte ninguna dificultad. Pasa al 269.

295

Continúas andando con precaución entre los juncos y las hierbas hasta que un sonoro crujido a tu derecha te hace parar. El crujido se transforma en un agudo silbido y una gran cabeza con forma de serpiente se eleva en el aire sobre la vegetación. Gira a la izquierda y luego a la derecha como si buscara algo. Cuando sus ojos se fijan en ti, echa un siseante vapor por las fauces y agita las alas. Alza el vuelo y planea en círculo sobre ti, preparándose para atacarte. ¿Qué quieres hacer: sacar tu arma (pasa al 103) o hacer un encantamiento (pasa al 53)?



296

La poción medicinal no es lo que tú esperabas. El pequeño frasco que la hechicera te ha dado contiene un líquido que no sirve para hacer encantamientos. Sin embargo, cura cualquier enfermedad que puedas contraer en tu viaje. Suma 2 puntos a tu SUERTE por este regalo. Pasa al 92 para marcharte de la casa de la hechicera de los elfos.

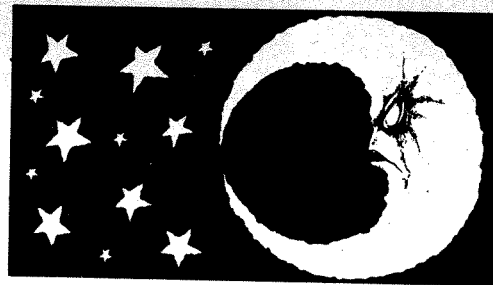


Palabra por palabra repites el canto del espíritu. En el lugar se hace un profundo silencio, un silencio sobrenatural. ¿Se te irá a revelar esa extraña deidad de la suerte? Nubes veloces cruzan el cielo silenciosamente. De repente, un estruendoso chasquido rompe el silencio y el cielo arroja un rayo relampagueante sobre el sitio donde estaban los siete espíritus. Les llamas con voz amenazadora, pero tu amenaza no logra ocultar el miedo que intentas disimular con todas tus fuerzas. La voz del espíritu vuelve a oírse, pero esta vez una carcajada burlona retumba en el aire. La voz te rodea, riéndose estrepitosamente hasta que poco a poco se apaga. Después, una voz dulce de mujer, una voz que te suena familiar, pronuncia tu nombre.

—Te han engañado. Los malignos espíritus han sido enviados por el Archimago y has caído en su trampa. En tu inocencia has maldecido mi nombre tres veces con su canto. En lo sucesivo no puedo ayudarte.

Cuando la voz de tu diosa se extingue, la risa resuena de nuevo. El rostro del espíritu aparece delante de ti. Su boca se abre en una mueca de mofa y, al hacerlo, la cara se hincha aumentando de tamaño hasta que es tan grande como tu propio cuerpo. La faz sigue riéndose y su risa hace que te zumben los oídos. Zumbidos, risas, burla, risas... Te tapas los oídos con las manos para librarte del ruido. La cara te dobla ahora en tamaño y, cuando miras el interior de su boca cavernosa, ésta te atrapa súbitamente. Una larga lengua roja como la de una serpiente sale disparada de esa garganta, se enrolla rápidamente alrededor de tu cuerpo y te arroja dentro de la boca, donde te hundes en la más completa oscuridad.

No emergerás de la garganta del espíritu. Nunca se sabrá si tu destino es la muerte o una vida en el limbo. Pero una cosa es cierta: jamás volverás a esta dimensión de la vida...



298

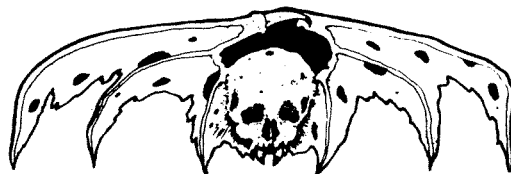
Aceptas su condición y te inclinas haciendo una reverencia ante la estatua de la diosa. Esta te permite abandonar el templo sin que sufras más daños, pero el precio que deberás pagar por ello es muy alto. Nunca más durante tu misión en busca de la Corona de los Reyes podrás pedir ayuda a Libra. Desde este momento sólo cuentas contigo mismo. Ahora puedes marcharte de este lugar. Pasa al 309.

299

Abandonas el carromato. Ooloooh te sigue con gesto agrio hasta la puerta. Fuera se ha congregado el viejo elfo y un pequeño grupo.

—¡Bah! —exclama Ooloooh—. He perdido el tiempo, pues esta tacaña criatura no ofrece nada por mis tesoros. Cesstar, mira cómo se marcha este bocazas.

Pasa al 288.





300

Quando te levantas para reemprender la marcha, sin querer arrancas de su sitio con un pie un trozo de roca, que cae dando botes por la pendiente. A media caída se detiene de una manera poco natural y *cambia de dirección*. Rueda hacia ti y, mudo de asombro, ves cómo choca contra tu tobillo causándote un gran dolor (resta 1 punto de tu RESISTENCIA). Te frotas el tobillo con una mano y, al hacerlo, una sacudida hace retremblar el suelo y pierdes el equilibrio. La cresta de la roca explota por los aires en una erupción semejante a la de un volcán, arrojando piedras en todas las direcciones. ¿Quieres echar a correr para eludir la lluvia de rocas (pasa al 30) o prefieres hacer un encantamiento?

LEN	MAG	CIR	NEB	HUR
453	378	477	447	428



301

Bajas al hoyo de un salto para hablar con el encantador de serpientes. Parece *demasiado* amistoso y no sabes si debes confiar en él o no. Las serpientes te vigilan, pero no se mueven. El hombre te pregunta por los artefactos que has conseguido en tus viajes y le gustaría que le mostraras algunos. ¿Quieres abrir tu mochila para enseñarle lo que llevas dentro (pasa al 87) o te niegas a hacerlo y en vez de ello le preguntas acerca de él mismo (pasa al 108)?



302

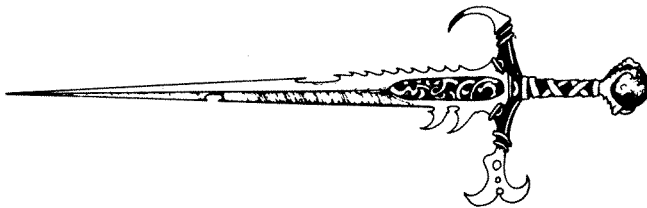
La noche sin luna hace que la marcha nocturna sea dificultosa, pues apenas ves a tu alrededor. Pero la noche transcurre y, al amanecer, puedes de nuevo ver con claridad por dónde vas. Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA por haber seguido caminando durante la noche y otros 3 si no comiste nada ayer. ¿En qué dirección deseas ahora continuar? ¿Quieres dirigirte hacia el nordeste (pasa al 15) o hacia el noroeste (pasa al 217)?

303

De repente, el agua vuelve a burbujear, esta vez en la parte de babor de la barca. Irrumpiendo a través de la superficie del agua, una figura se eleva en el aire. Tiene forma de espiral, parecida a la de una serpiente, y planea sobre el lago con alas acuosas que gotean. Esta criatura está hecha de agua y te mira ferozmente, dispuesta a atacarte. ¿Quieres hacer un encantamiento?

CIR	CAF	FIL	LOD	BOL
436	493	414	473	385

¿O deseas luchar con ella de otro modo (pasa al 172)?



304

Media hora más tarde sigue sin haber señales de vida inteligente en los alrededores de las orillas del lago. De hecho, si has llegado a esta referencia, es

probable que te canses de esperar el medio de cruzar el lago Ilklala. Es posible cruzarlo, pero sólo si sabes llamar al barquero. Si no sabes cómo hacerlo, no irás más lejos en esta aventura.

305

El arbusto estrangulador te estruja cada vez con mayor opresión. Tus esfuerzos por librarte de sus ramas son inútiles y pronto tienes dificultad para respirar. No puedes mover los brazos, por lo que no te es posible hacer ningún encantamiento. Si quieres sobrevivir a este trance, sólo te queda una esperanza: rezar a Libra. Si aún no has acudido a tu diosa en esta aventura, pasa al 56. De lo contrario, tu viaje ha concluido.

306

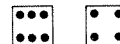
Vuelves al sendero y lo sigues hasta que llegas a una bifurcación. ¿Quieres tomar el ramal de la izquierda (pasa al 244) o el de la derecha (pasa al 214)?

307

Cuando te libras de la grieta, la pequeña serpiente verde se te enrosca otra vez alrededor de la pierna. Está claro que tienes que matar a esa criatura. Pasa al 263.

308

Los truenos se vuelven más fuertes cuando encuentras una grieta apropiada que puede proporcionarte al menos *algún* refugio. Esperas que comience a llover de un momento a otro y te preparas para cubrirte con tu jubón de piel. Pero no llueve y, en cambio, sopla de nuevo el viento, que esta vez es un ventarrón arremolinado. Desesperadamente sujetas tus cosas para que la furiosa tormenta de



arena no te las arrebate. Te proteges los ojos y la cara de las ráfagas abrasivas, pero su fuerza es tremenda. Echa un dado para ver qué va a depararte el destino:

Número del dado

1-2

3-4

5-6

Pasa al **44**

Pasa al **141**

Pasa al **219**

309

Desde allí puedes reemprender la marcha dirigiéndote hacia el norte (pasa al **149**) o hacia el nordeste (pasa al **15**). ¿Qué dirección quieres tomar?

310

¿Qué encantamiento eliges?

SOP
470

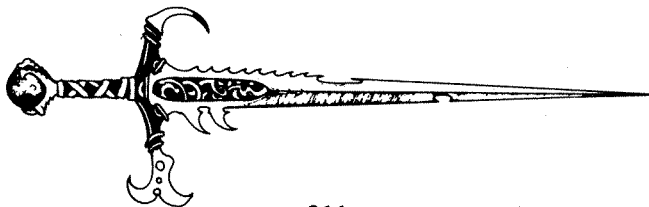
MAG
452

FIX
433

TUR
487

SOS
424

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, tendrás que enfrentarte a la criatura con un arma. ¿Quieres usar un arma normal (pasa al **32**) o un arma de plata (pasa al **84**)?



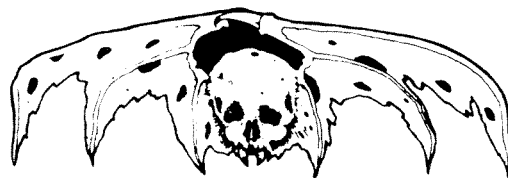
311

Tus sospechas van en aumento. Le sigues con precaución hasta el carromato. Entonces se presenta tu oportunidad. Echas a correr metiéndote entre dos carros y abandonas el campamento. Los elfos negros prorrumpen en gritos y varios arqueros

preparan sus arcos y te disparan tratando de alcanzarte con sus flechas. Echa un dado. El número que saques indica las flechas que lanzan contra ti mientras escapas. Por cada flecha debes *Probar tu Suerte*. Si eres *afortunado*, la flecha yerra el blanco. Si eres *desafortunado*, la flecha te da y te hiere. Las primeras tres flechas (o menos de tres si has sacado un número inferior) te infligirán un daño que te hará perder 2 puntos de RESISTENCIA. Si has sacado un número mayor que tres, las siguientes flechas sólo te causarán una pérdida de 1 punto de RESISTENCIA, pues ya te encuentras a gran distancia de los arqueros. Una vez que estés fuera de su alcance, puedes elegir la dirección que vas a tomar. Pasa al **269**.

312

El hombre corre hacia un rincón del hoyo y se lleva la flauta a los labios. Te abalanzas sobre él para rematarle, pero mientras avanzas una extraña sensación se apodera de ti. Pasa al **248**.



313

Cuando sacas el arma, ellos empuñan unos arcos y te apuntan con puntiagudas flechas. Os miráis fijamente, y debes decidir cuál va a ser tu próximo movimiento. ¿Quieres dejar caer tu arma y rápidamente hacer un encantamiento (pasa al **175**) o lanzarte contra ellos y atacarles (pasa al **70**)?



Los halcones nocturnos dan vueltas en el aire y se disponen a efectuar otro ataque. De repente la formación de las aves se deshace y sus gritos acusan un tono diferente. Algo las ha perturbado y parecen encontrarse en un estado de gran confusión. Sin embargo, tú no ves nada.

Un momento después, en medio de ellas, aparece en el aire otra figura. Los halcones nocturnos se espantan cuando un AGUILA DE CRESTA DORADA irrumpe contra ellos y les asesta furiosos golpes con su mortífero pico. Se te levanta el ánimo por este suceso afortunado para ti. Las águilas de cresta dorada son criadas y adiestradas en Analand como aves de guerra. Pero ¿qué está haciendo esa gran águila tan lejos de su región?

El águila desgarrá con su afilado pico a uno de los halcones y a otro lo despluma con sus garras. Los dos restantes se dan la vuelta hacia el oeste y huyen a toda velocidad para ponerse a salvo. Una vez conjurado el peligro, el águila se posa en el suelo a tu lado. Colgado del cuello lleva un pequeño tubo que contiene un mensaje sellado con el sello real del rey de Analand. Desenrollas el pergamino y lees el mensaje:

«Confiamos en que al recibir estas noticias te encuentres sano y salvo, pero debemos avisarte del peligro que te amenaza.

Los espías de Mampang han descubierto nuestro plan y van de camino hacia la sombría fortaleza. Demasiado tarde hemos reconocido a los odiosos husmeadores. Las Siete Serpientes, servidoras de máxima confianza del Archimago, llevan hacia el Alto Xamen información sobre tu misión. En estos momentos deben de haber llegado ya a los Baklands, donde se separarán para proseguir el viaje cada una por su cuenta.

Si eres capaz de hacerlo, debes buscarlas, ya que tienen que detenerse para descansar y comer. Des-

truye a esas criaturas antes de que alcancen su meta. De otro modo, el Archimago te preparará un mortal recibimiento.

Encuentra a Shadrack el Ermitaño para que te aconseje, pues nada ocurre en los Baklands sin que él lo sepa.

Nuestro corazón está contigo.»

Te vuelves para dar las gracias a la gran águila que te ha traído este oportuno aviso, pero el animal ha desaparecido. Después de entregar su mensaje, no hay duda de que ha emprendido en seguida el vuelo de regreso a Analand, cubriéndose para protegerse con el velo de la invisibilidad.



Estudias de nuevo el mensaje y después te lo guardas debajo de la túnica. Las instrucciones del rey son prudentes. Si quieres que tu misión tenga éxito, debes encontrar y destruir a las mensajeras del Archimago antes de que éstas pongan sobre aviso a Mampang. Pasa al 48.



pieza número 17. Provisiones ideales para largos viajes. Y la bolsa entera vale sólo 4 Doblones de oro.

Si tienes dinero, puedes comprar cualquier artículo que desees de los estantes. Si prefieres hacer trueque, puedes elegir alguno de tus objetos (excepto el arma) y ofrecérselo a cambio. Echa los dos dados sobre cada uno de los objetos que le vas a ofrecer para probar tu habilidad negociadora. Si sacas un número mayor que tu puntuación de DESTREZA, el elfo asignará a tu oferta un valor de 3 Doblones de oro. Puedes cambiar ese objeto por cualquier artículo cuyo precio esté marcado en 3 Doblones de oro, o bien ofrecerle algún otro objeto si deseas adquirir una pieza que cueste más de esa cantidad. Si el número que sacas con los dados es menor que tu puntuación de DESTREZA, el elfo valora tu oferta en un precio más alto; a saber, en 3 Doblones de oro *más* la diferencia (también en Doblones) entre tu DESTREZA y el número que has sacado con los dados. Por ejemplo, si tu DESTREZA es de 7 puntos y sacas 5, tu objeto tendrá para el elfo un valor de 3 Doblones de oro *más* la diferencia (2), es decir, 5 Doblones de oro, y podrás canjearlo por algo de ese precio que él te ofrezca.

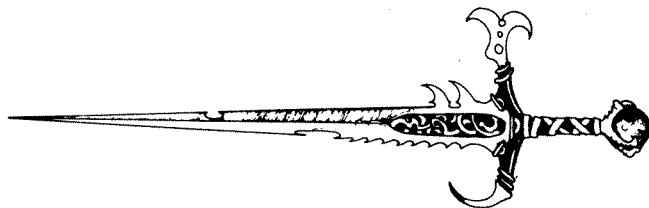
Si no tienes nada que ofrecerle o no deseas permutar nada, pasa al **299**. Si compras algo, puedes descubrir lo que es pasando al número de referencia que lleva la pieza que has adquirido.



316

Los ruidos se vuelven más intensos cada vez hasta que un grupo de cuatro duendes de los pantanos irrumpe en el claro. Permaneces en pie frente a ellos. Son feas criaturas de narices achata-das y manos con membranas entre los dedos y parecen los primeros sorprendidos al verte. ¿Deseas sacar tu espada (pasa al **194**), hablar con ellos (pasa al **208**) o hacer un encantamiento?

DUN	FET	PUM	REL	RAP
459	331	484	396	347



317

Ella responde en tono de burla:

—¿Cree que voy a ayudar a quien pretendía empuñar un arma contra mí? No le diré nada. ¡Márchese! Y deprisa, antes de que experimente de nuevo el poder de Fenestra.

Te mira con ojos que brillan como carbones encendidos. Decides no arriesgarte a experimentar lo que te prepara y vuelves a la puerta. Una vez fuera, tomas de nuevo el sendero y prosigues tu viaje. Pasa al **92**.

318

Sigues andando por el sendero en dirección noroeste. Pasa al **47**.

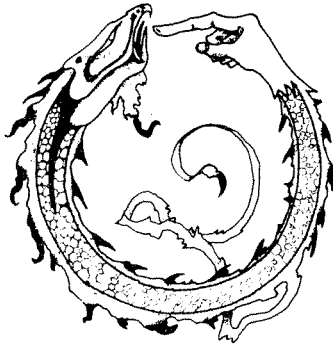


Sacas de la mochila las botas de piel de borrin y empiezas a ponértelas. La serpiente se desliza por las ramas de la copa observándote. Antes de que te calces las botas, se deja caer del árbol y se enrolla a tu alrededor. Logras librarte de ella, pero ahora debes luchar contra esta criatura:

SERPIENTE DE FUEGO

DESTREZA 13 RESISTENCIA 12

Si vences en el combate, pasa al **306**.



320

Rezas desesperadamente a Libra y tratas de eludir las piedras que caen mientras esperas que la diosa te ayude. Otra piedra te raspa una pierna y pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Empiezas a oír en tu interior una dulce voz musical que pronuncia tu nombre. ¡La diosa contesta a tu oración!

—... Eres uno de mis súbditos más leales y yo deseo ardientemente ayudarte en tu misión. Pero ni siquiera una diosa puede ayudar a quien reza desde el templo de otra diosa. En realidad, eso es un *insulto* a los dioses. Sé que tu plegaria es inocente y te perdono. Pero no puedo ayudarte en este peligro...

Profieres una maldición. ¡Naturalmente, es una blasfemia invocar a una diosa desde el templo de otra! Pero mientras maldices, otra piedra te golpea en la cabeza haciéndote tambalear. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. ¿Cómo vas a salir de este lugar? ¿Quieres rezar a la diosa del templo (pasa al **206**) o prefieres abrir la trampilla (pasa al **156**)?

321

Eres introducido en la tienda-cocina como un rico viajero que quiere comprar comida. Su menú es sencillo. Por 6 Dobloones de oro obtendrás un tazón de sopa de arándano, seguido de gloister con pan y una taza de té de hierbas. Si puedes pagar ese precio, hazlo y pasa al **163**. Si no puedes pagarlo, o no deseas hacerlo, pasa al **192**.

322

Te alejas de la roca y te internas en la estepa. ¿Quieres seguir en dirección noroeste (pasa al **149**) o en dirección nordeste (pasa al **73**)?

323

Les ordenas que te revelen su verdadera identidad. Ellos permanecen en silencio. Les pides que te digan los nombres de sus dioses. De nuevo se quedan mudos. Pero una transformación está produciéndose. Bajo sus capuchas sucede algo, aunque como sus caras están ocultas no puedes ver lo que es. ¡Les mandas que se muestren! Muy despacio, cada fantasma levanta las manos hacia la capucha y a un tiempo todos se la echan atrás. ¡La visión que contemplan tus ojos te hace estremecer de terror! Cada espíritu tiene ahora la cabeza de una serpiente siseante que se lanza como un relámpago en tu dirección. Ciego por el pánico, escapas del círculo y corres hacia el bosque, sin atreverte a



mirar atrás. El susto te cuesta 1 punto de DESTREZA. Cuando estás a salvo a una cierta distancia de ellos, aflojas la carrera. Ante ti se encuentra la próxima etapa de tu viaje: el bosque de Snatta. Pasa al 133.

324

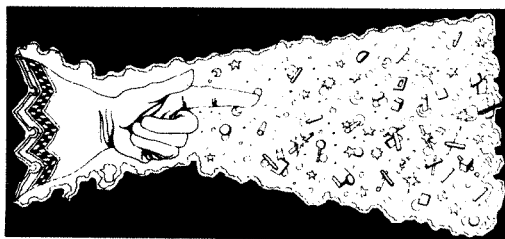
Antes de marcharte, Fenestra quiere ayudarte haciéndote un regalo. Te ofrece:

Una poción medicinal	Pasa al 296
Un amuleto de buena suerte	Pasa al 195
Un silbato	Pasa al 221

Puedes elegir uno de estos objetos. Pasa a la referencia indicada para averiguar el efecto de cada uno de ellos. Pasa también al 221 si Fenestra te dio ya un silbato.

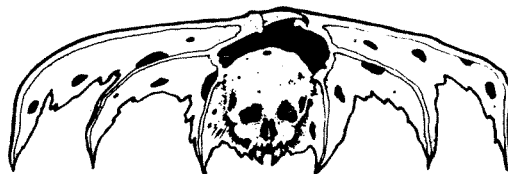
325

Caes al suelo agonizando. El jefe de los centauros se acerca a ti a grandes zancadas y te patea con sus cascos. Viendo que no estás en condiciones de responder, se agacha y revuelve en tus pertenencias, quedándose con todas ellas. Los centauros te abandonan dándote por muerto. Pero no lo estás del todo. Después de un breve descanso, logras ponerte en pie tambaleándose, pero has perdido todos los objetos de tu equipo y las provisiones. Pasa al 273.



326

Avanzas despiadadamente para asestarle el golpe final. Tu adversario cae pesadamente al suelo. Nunca volverá a asustar a aventureros imprudentes. Le das la vuelta con un pie. Al tocarle, sucede algo que te hace estremecer. Pasa al 143.



327

Sacas tu arma y gritas a la desagradecida criatura diciéndole que te devuelva el regalo.

—Yo *nunca* devuelvo los regalos que se me hacen —responde riéndose—. Lo que se da no se quita.

Esto te indigna y te abalanzas sobre la criatura. Ella hace un rápido movimiento con un dedo apuntándote a los pies. Tus botas parecen desobedecerte y caes al suelo de bruces. Te golpeas la frente con una roca lisa y pierdes el sentido. Resta 3 puntos de tu RESISTENCIA. Cuando recobras el conocimiento un poco después, la criatura ha desaparecido. Pasa al 114.

328

El retumbar de un trueno encima de ti te confirma en tus temores. *La tormenta está siguiéndote*. Te detienes para buscar algún refugio, pero no encuentras ninguno. La tormenta está a punto de alcanzarte y no tienes otra alternativa que envolverte en tu capa y continuar caminando penosamente. Pasa al 247.





El sendero es muy ancho y parece muy transitado. Pero no hay señales de quién o qué lo utiliza. Durante la mayor parte de la mañana caminas por ese sendero atravesando el bosque hasta que llegas a un punto donde convergen dos sendas. Más adelante, el sendero se vuelve mucho más estrecho. Sigues después un tramo poco hollado: no obstante, es sin duda el camino que lleva al lago Ilklala. Te introduces entre dos arbustos que han invadido el sendero y te enredas entre sus ramas. Es una situación de lo más molesta que puedas imaginar y tratas de desembarazarte de esas ramas. Sientes un escalofrío y te enmarañas aún más en los arbustos, que parecen querer envolverte. Dentro de poco no serás capaz de moverte. ¿Qué vas a hacer? ¿Sacar tu espada (pasa al 167) o hacer un encantamiento?

RAP	DUN	ROC	FIX	BOL
466	346	368	448	387

Si tienes esencia de corteza, puedes pasar al 212.
Si tienes un hacha de talar árboles, pasa al 196.

330

La dulce voz de una mujer llega a tus oídos. Miras a tu alrededor, pero no ves a nadie.

—No temas —susurra la voz—. No puedes verme, pero estoy contigo. Vengo a avisarte y aconsejarte. El rollo de pergamino que has encontrado es una valiosa ayuda, aunque un guerrero como tú no tendría esperanza alguna de entender el canto que en él está escrito. Ese canto deja impotente a la Serpiente del Tiempo. Usalo y no tendrás que temer a esa criatura. Es todo lo que puedo decirte. Una cosa más: cuando te encuentres con esa serpiente, no intentes luchar contra ella con tu



arma o con magia, sino que desenrolla el pergamino y recita el canto lo mejor que puedas.

La voz se extingue y tú desenrollas el pergamino. Hallarás una ilustración de ese canto en la página contigua a la referencia **410**. Si te tropiezas con la Serpiente del Tiempo y descifras ese canto, te superará un número de referencia. Pasa a ese número en vez de combatir contra la serpiente. Vuelve ahora al **270** y continúa tu viaje.

331

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas un hedor espantoso que se expande por todo el lugar. A los duendes de los pantanos les tiemblan las narices y aguardas a ver sus reacciones. Para tu consternación, a estas criaturas asquerosas les *gusta* el hedor que has creado. ¿Y *tú* tienes tapones para las narices? Si no los tienes, el hedor hará que te marees en pocos minutos (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA) y tengas que abandonar el lugar. Pasa al **168**. Si tienes tapones para las narices, estarás a salvo de ese daño y puedes elegir entre luchar con los duendes (pasa al **194**) o huir de ellos (pasa al **168**).

332

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro, pero no sucede nada, pues este encantamiento sólo surte efecto en criaturas no inteligentes. Vuelve al **49** y elige de nuevo.

333

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una vara de roble florecido? Si no la tienes, no puedes utilizar este encantamiento y el oso te ataca causándote una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA. Pasa al **139**. Si tienes la vara, sostenla en alto y pronuncia el conjuro. El oso se detiene inmediatamente y se queda inmóvil. Tú aprovechas la oportunidad para continuar tu camino. Pasa al **20**.

334

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una joya del Sol? Si no la tienes, resta 3 puntos de tu RESISTENCIA, pues el escarabajo te ataca mientras tratas de realizar el encantamiento. Pasa al **286**. Si tienes una joya del Sol, tu encantamiento la hace brillar intensamente deslumbrando al escarabajo. Incrementas el resplandor hasta que la criatura retrocede. Como has deducido acertadamente, es un animal subterráneo que no soporta luces brillantes. El escarabajo se retira al interior de su agujero y desaparece bajo tierra. Pasa al **24**.

335

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Este encantamiento te protegerá de cualquier poder mágico que actúe en ese lugar. Pero no es la magia la que está causando la destrucción del templo. De nuevo debes saltar para evitar ser golpeado por las rocas que caen y de nuevo aterrizas de mala manera, perdiendo otros 2 puntos de RESISTENCIA. Pasa al **135**.



336

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y durante un corto espacio de tiempo quedas protegido de cualquier daño que en circunstancias normales sufrirías si te cayeras. Ahora puedes sacar tu arma y preparar al árbol (pasa al **42** pero, si lo haces, no sufrirás las penalizaciones descritas en ese número de referencia) o puedes elegir otro medio de ataque (pasa al **197**).



337

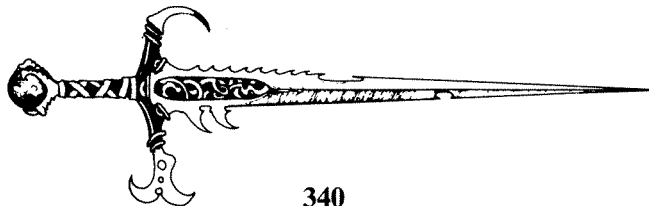
Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Tu encantamiento crea una barrera mágica delante de ti. Los halcones nocturnos no pueden atravesar ese muro, pero pueden fácilmente rodearlo. Tu plan no los detendrá. Pasa al 258.

338

Tienes a tu favor el hecho de haber derrotado a cuatro de las servidoras del Archimago, hazaña que sobrepasa la capacidad de la mayoría de los mortales. Sin embargo, las otras tres serpientes se dirigen ahora antes que tú a Mampang para avisar al Archimago de tu llegada. Necesitarás todo tu ingenio en la etapa final de tu misión. Pasa al 498.

339

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una peluca verde? Si no la tienes, el encantamiento no da resultado. Si tienes una peluca verde, pónela sobre la cabeza y pronuncia el conjuro, hablando a la pequeña serpiente. La serpiente no responde. Será mejor que saques tu arma y luches contra esa criatura (pasa al 52).



340

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. En secreto pronuncias el conjuro hacia el campeón y esperas a que surta efecto. Desde luego, su fiera se aplaca y su expresión de ira es sustituida por otra más tranquila, casi pacífica. Pero la lucha debe entablarse. Pasa al 280 y resuelve el combate con él, restando 3 puntos de su DESTREZA a causa del encantamiento que has hecho.

341

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y el encantamiento te protegerá de cualquier trampa que los elfos te hayan preparado. ¿Quieres ahora seguir al viejo elfo (pasa al 151) o prefieres planear tu fuga (pasa al 311)?

342

Has realizado una gran hazaña. Derrotar a cinco de las serpientes del Archimago es una proeza digna de un verdadero paladín de Analand. Sin embargo, las restantes serpientes vuelan ya delante de ti para avisar a su señor de tu llegada e informarle de tu misión. Pero tu supervivencia en los Baklands ha fortalecido tu confianza en ti mismo y tu resistencia. Restablece tu puntuación de RESISTENCIA en su nivel inicial y pasa al 498.



343

¿Tienes dientes de duendes? Si no tienes ninguno, el encantamiento no da resultado y, mientras tratas en vano de hacerlo, los gatos de Snatta te atacan y te causan en el brazo dos heridas por las que pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Saca tu arma y pasa al 99. Si tienes dientes de duendes, arrojas dos al suelo y pronuncias el conjuro sobre ellos (resta 2 puntos de tu RESISTENCIA). Ante ti aparecen dos duendes, a los que ordenas que ataquen a los gatos de Snatta. Pero como los adversarios son invisibles y los duendes criaturas bastante estúpidas, a los gatos de Snatta les resulta fácil matarlos. Ahora debes sacar tu arma y luchar tú mismo contra los gatos (pasa al 99) o escapar a todo correr (pasa al 246).



344

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un espejo dorado? Si no lo tienes, no puedes usar este encantamiento y, mientras tratas en vano de hacerlo, las criaturas te atacan. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Pasa al **188**. Si tienes un espejo dorado, sostenlo en alto y empieza a pronunciar el conjuro. *Prueba tu Suerte*. Si eres *afortunado*, pasa al **381**; si eres *desafortunado*, pasa al **365**.

345

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y quedas a salvo de todo poder mágico que pueda existir en el ambiente. Por desgracia no hay poderes mágicos a tu alrededor. Entretanto el escarabajo te ataca pillándote desprevenido. Resta otros 2 puntos de tu RESISTENCIA por las magulladuras que sufres y saca tu arma. Pasa al **286**.

346

¿Tienes dientes de duendes? Si no tienes ninguno, no puedes hacer este encantamiento. Pasa al **305**. Si tienes algunos dientes de duendes, pronuncia el conjuro sobre ellos para crear duendes que te ayuden. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA por cada diente que uses (cada uno formará un solo duende). Los duendes que crees te ayudarán a desenredarte del arbusto estrangulador. Para determinar si logras librarte o no, echa un dado y añade a la cifra que saques el número de duendes que te ayudan. Si el total es 6 o más que 6, consigues librarte (pasa al **106**). Si el total es menos que 6, la planta te causa una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA y puedes probar de nuevo, perdiendo otros 2 puntos de RESISTENCIA cada vez que falles. Una vez que hayas comenzado a intentar desembarazarte del arbusto, no puedes crear más duendes, así que asegúrate que son suficientes para desenredarte.

347

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes polvo amarillo? Si no lo tienes, el encantamiento no da resultado y cuando tratas de escapar de los duendes, éstos te atrapan. Saca tu arma y pasa al **194**. Si tienes polvo amarillo, huélelo y pronuncia el conjuro para adquirir una gran rapidez de movimientos. Pasa al **168** y márchate corriendo de este lugar.

348

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes alguna poción medicinal o jugo de bayas de blima? Si no tienes ninguna de estas bebidas, pasa al **236**. Si tienes alguna, el encantamiento surte su efecto curativo. Puedes restablecer tu RESISTENCIA en su nivel *inicial*. Después será mejor que salgas del foso. Pasa al **211**.

349

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y lanzas una bola de llamas voladoras contra el zorro. Cuando la bola ardiente choca contra el animal, explota, pero el zorro resulta ileso. Empuña tu arma y pasa al **256**.

350

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un cuerno de viento? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento. Pasa al **395**. Si tienes un cuerno de viento, pronuncias el conjuro y soplas a través de él. Un tremendo huracán sale del cuerno en dirección hacia la Serpiente del Aire con la que te enfrentas. Esta trata desesperadamente de eludirlo, pero es atrapada por el vendaval y su figura desaparece al ser dispersado su inconsistente cuerpo. Has vencido a esta criatura. Pasa al **213**.



351

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un cuerno de viento? Si no lo tienes, el encantamiento no da resultado y, mientras intentas en vano hacerlo, la serpiente te ataca causándote una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA. Saca tu arma y pasa al 54. Si tienes un cuerno de viento, pronuncia el conjuro y sopla con aquél. Una ráfaga tremenda sale del cuerno y, empujando a la serpiente por las alas, la eleva en el aire. Pasa al 127.

352

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes polvo de piedra? Si no lo tienes, no puedes utilizar este encantamiento. Si lo tienes, arrójalos sobre el demonio y pronuncia el conjuro. Sin embargo, como el demonio ya es de piedra, tu encantamiento no le causa ningún efecto. Tengas o no polvo de piedra, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA cuando un golpe del demonio de la roca te pilla desprevenido. Después saca tu arma y pasa al 268.

353

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una flauta de caña de bambú? Si no la tienes, el encantamiento no dará resultado. Pasa al 248. Si tienes una flauta de caña de bambú, comienza a tocarla y pronuncia el conjuro. Una sonrisa se extiende por el rostro del hombre.

—¡Vaya, hermanas! —exclama riéndose—. Nuestro visitante también es músico.

Pero su reacción no es la que tú esperabas que le produjera el encantamiento. Este no surte efecto en él, pues es también un maestro en el arte de tocar la flauta mágica y su música empieza a afectarte. Pasa al 248.

354

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una bola de cristal? Si no la tienes, no puedes utilizar este encantamiento. Vuelve al 171 y elige de nuevo. Si tienes una bola de cristal, pasa al 492.

355

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y un rayo relampagueante sale disparado de tu dedo contra la serpiente. La pequeña criatura es desintegrada. Ahora puedes abandonar ese lugar. Pasa al 309.



356

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una joya de oro? Si no la tienes, el encantamiento no dará resultado y serás atacado mientras tratas en vano de hacerlo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y pasa al 188. Si tienes una joya de oro, pónstela y pronuncia el conjuro. Las criaturas se detienen en su avance y su expresión deja de ser airada para mostrar interés. Bajan sus porras y gruñen. No entiendes su lenguaje (si es que *es* un lenguaje), pero intercambiáis unos cuantos signos hasta que se dan la vuelta y se van. Ahora puedes continuar tu camino. Suma sólo 1 punto a tu RESISTENCIA por el descanso nocturno, ya que tu sueño se ha visto molestado, y si ayer no comiste resta 3 puntos de tu RESISTENCIA. Luego recoge tus cosas y márchate. ¿Quieres dirigirte hacia el noroeste (pasa al 83), hacia el nornoroeste (pasa al 283) o hacia el norte en línea recta (pasa al 60)?



357

¡Has derrotado a las Siete Serpientes! Eres un auténtico paladín de Analand. Tu éxito significa que puedes continuar el viaje a la fortaleza de Mampang sin que tu llegada haya sido anunciada al Archimago, que nada sabe de tu misión. En vista de ello, puedes comenzar tu próxima aventura en *La Corona de los Reyes* en el número de referencia **237** en lugar del **1**. También puedes incrementar en 2 puntos tu nivel *inicial* de DESTREZA (el resultado será a partir de ahora tu nuevo nivel *inicial* de DESTREZA). Además restablece tu RESISTENCIA en su nivel *inicial* y suma 1 punto a tu nivel *inicial* de SUERTE, fijando tu puntuación actual de SUERTE en ese nivel. Pasa ahora al **498**.



358

¿Tienes dientes de duendes? Si no tienes ninguno, el encantamiento no da resultado y, mientras intentas realizarlo, los gatos de Snatta te atacan y te causan en el brazo dos heridas, por las que pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Saca tu arma y pasa al **74**. Si tienes dientes de duendes, arroja dos al suelo y pronuncia el conjuro sobre ellos (resta 2 puntos de tu RESISTENCIA). Al instante aparecen dos duendes, a los que ordenas que ataquen a los gatos de Snatta. Sin embargo, como no pueden ver a sus adversarios, su ataque es inútil y a los gatos de Snatta les resulta fácil matarlos. Debes sacar tu arma y pasar al **74**.

359

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un cuerno de viento? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **97** y elige de nuevo. Si tienes un cuerno de viento, pronuncias el conjuro y soplas con el cuerno. Suena un silbido que va haciéndose cada vez más intenso hasta que una ráfaga de viento hace explosión en el cuerno y se dirige hacia el extraño enigma que se alza ante ti. El fenómeno se esfuerza por mantenerse en su posición, pero la fuerza de tu ráfaga le obliga a salir volando hasta que se pierde en la lejanía. Ahora puedes seguir tu camino. Pasa al **322**.

360

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes cera de abejas? Si no la tienes, el encantamiento no da resultado y mientras tratas de hacerlo los peces voladores te atacan causándote una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA. Pasa al **291**. Si tienes cera de abejas, frota con ella tu arma y pronuncia el conjuro. Luego pasa al **291** y lucha contra las criaturas, pero durante este combate tu arma les infligirá doble daño (una pérdida de 4 puntos de RESISTENCIA en lugar de los 2 normales).

361

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una peluca verde? Si no la tienes, el encantamiento no da resultado y el oso te ataca. Resta otros 2 puntos de tu RESISTENCIA y pasa al **139**. Si tienes una peluca verde, te la pones en la cabeza, pronuncias el conjuro e intentas hablar con el oso. Pero de esta criatura sólo recibes un mensaje: ¡está hambrienta y deseosa de obtener alimento! Vuelve rápidamente al **244** y elige de nuevo.





362

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un diente de gigante? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al 115 y elige de nuevo. Si puedes pronunciar el conjuro sobre un diente de gigante, la magia crea un fornido gigante delante de ti. Le ordenas que disgregue la roca y te libre la pierna. El gigante se esfuerza valientemente a pesar del calor abrasador que despiden el suelo. En pocos momentos ha logrado desintegrar la roca y tu pierna queda libre. Una vez realizada su tarea, el gigante desaparece. Pasa al 307.

363

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y un rayo relampagueante sale disparado de tu dedo índice hacia la criatura, a través de la cual pasa sin dañarla. Este encantamiento no te sirve aquí de ninguna ayuda. Pasa al 395.

364

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y compruebas que has malgastado tu esfuerzo. Si ya estás rodeado de oscuridad, ¿por qué has querido hacer este encantamiento? A la Serpiente le divierte tu patinazo y se aprovecha de la situación atacándote rápidamente. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Saca tu arma y pasa al 45.

365

Cuando pronuncias el conjuro, una de las criaturas arroja su porra contra el espejo, arrebatándotelo de las manos y tirándolo al suelo. El espejo cae con tan mala fortuna que se hace añicos. Ya no tiene ninguna utilidad y dejas allí los restos. Saca tu arma y pasa al 188.



366

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas a que un «aviso interior» te prevenga de cualquier peligro inminente. Está claro que el viejo elfo te conduce a alguna trampa. Puedes acompañarle y prepararte para escapar de ese lugar a la primera oportunidad (pasa al 311) o, en vez de eso, decirle que querrias comprarles provisiones, esperando que un poco de dinero acallará sus sospechas (pasa al 215).

367

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Este encantamiento no surte efecto en la serpiente, ya que está destinado a hacer que a los atacantes se les caigan las armas u otros objetos. Tendrás que enfrentarte a la serpiente con tu arma. Pasa al 54.

368

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes polvo de piedra? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento. Pasa al 305. Si tienes alguna cantidad de polvo de piedra, espárcela sobre el ARBUSTO ESTRANGULADOR y pronuncia el conjuro. Sin embargo, este encantamiento no surte efecto en plantas y tendrás que empuñar tu arma y cortar ramas del arbusto para desenredarte. Pasa al 167.

369

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes polvo de piedra? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento. Si tienes polvo de piedra, pronuncias el conjuro sobre él y lo arrojas contra lo que quieras. Lo que hayas elegido se transforma en una piedra, pero esto de nada te sirve en la difícil situación en la que te encuentras. Hayas podido o no realizar el encantamiento, te has distraído con él y no adviertes que una enorme roca se te viene encima y te cae sobre la espalda, haciéndote perder 3 puntos de RESISTENCIA. Pasa al 135.

370

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro sobre una roca cercana, que se convierte en un pequeño montón de tesoros. Sin embargo, esto no parece causar ninguna impresión al escarabajo Baddu, que ignora la ilusión. Agita su gran pinza y te golpea haciéndote tambalear. Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Decides que es mejor combatir con tu arma. Pasa al 286.

371

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes algo de arena? Si no lo tienes, el encantamiento no da resultado. Pasa al 236. Si tienes alguna cantidad de arena, arrójala sobre la roca incandescente y ésta empezará a hundirse de nuevo en la tierra burbujeando e hirviendo. Cuando la roca desaparece, tienes la posibilidad de encaramarte a la pared para salir del foso. Pasa al 43.

372

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes cera de abejas? Si no la tienes, el encantamiento no dará resultado, aunque *creas* que funciona. Pasa al 268 para luchar con el demonio, pero resta 1 punto de tu RESISTENCIA, pues estarás engañosamente confiado. Si tienes cera de abejas, también debes pasar al 268, pero el encantamiento afila la hoja de tu espada de manera que cualquier golpe certero infligirá al adversario una pérdida de 4 puntos de RESISTENCIA en vez de los 2 normales.

373

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una vara de roble florecido? Si no la tienes, el encantamiento no da resultado y los peces te atacan haciéndote perder 2 puntos de RESISTENCIA (pasa



al 291). Si tienes una vara semejante, el encantamiento surte efecto en un pequeño número de los peces voladores, a los que mantiene suspendidos en el aire. Pero la mayor parte de los peces te atacan. Pasa al 291 y resta 1 punto de la DESTREZA de tus enemigos.

374

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes goma de pegar? Si no la tienes, vuelve al 272 y elige otra opción. Si tienes goma de pegar, pronuncia el conjuro sobre ella y arroja el frasco contra el objeto que quieras. Ese objeto quedará firmemente pegado en la posición en que se encuentra. Tacha de tu equipo el frasco de goma y vuelve al 272 para elegir de nuevo.

375

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Tengas o no una joya del sol, este encantamiento no te sirve de ninguna ayuda en la apurada situación en que te encuentras. Vuelve al 115 y elige de nuevo.



376

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un frasco de goma? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento y eres atacado por los gatos de Snatta mientras tratas en vano de realizarlo. Resta otros 3 puntos de tu RESISTENCIA y pasa al 99. Si tienes un frasco de goma, arrójalos contra uno de los gatos de Snatta y pronuncia el conjuro. Como estas criaturas son invisibles, será cuestión de suerte el que hagas blanco. *Prueba tu Suerte*. Si eres *afortunado*, logras inmovilizar a uno de los gatos de Snatta que avanzan contra ti y sólo te atacan tres. Si eres *desafortunado*, yerras el tiro. Pasa al 99 y lucha contra las criaturas.

377

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y una bola de fuego ardiente aparece en la palma de tu mano. La Serpiente de la Luna retrocede y te observa con atención, esperando a que hagas algún movimiento. Rápidamente lanzas la bola de fuego contra ella. La Serpiente se aparta con celeridad tratando de evitar ser alcanzada, pero la bola de fuego acierta en ella de lleno. La Serpiente chilla agonizante. Pasa al 62.

378

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas a que surta efecto y te proteja de cualquier trampa mágica. Aunque en realidad está sucediendo algo sobrenatural, tu encantamiento no es lo bastante poderoso para defenderte de las fuerzas que aquí han entrado en acción. Vuelve al 300 y elige de nuevo.

379

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una vara de roble florecido? Si no la tienes, no puedes utilizar este encantamiento. Vuelve al 49 y elige de nuevo. Si tienes una vara semejante, pronuncias el conjuro e inmovilizas al barquero donde está, negándote a librarle del encantamiento a menos que acepte llevarte a través del lago sin cobrarte nada. Al fin, él acepta. Pasa al 110.

380

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas a que surta efecto. Pero no sucede nada. Este encantamiento sólo puede realizarse en una habitación cerrada, no al aire libre. Mientras aguardas, uno de los halcones nocturnos se lanza en picado sobre ti y te hiere en la mejilla



con el pico. Pierdes otro punto de RESISTENCIA. Será mejor que empuñes tu arma antes de que las aves te ataquen. Pasa al 258.

381

Cuando pronuncias el conjuro, una de las criaturas arroja su porra contra el espejo, arrebatándote-lo de las manos y tirándolo al suelo. Contienes la respiración pero, como si la suerte lo hubiera sostenido, el espejo no se ha roto y puedes recogerlo en la primera oportunidad que se presente. Pasa después al 188.

382

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un espejo dorado? Si no lo tienes, el encantamiento no dará resultado y el demonio de la roca te golpea causándote una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA mientras esperas a que suceda algo. Si tienes un espejo dorado, lo sostienes frente al demonio y pronuncias el conjuro. Ante ti surge una copia exacta del demonio, a la que ordenas que ataque a éste. Pasa al 268 y resuelve el combate. Recuerda que tu copia del demonio tiene las mismas DESTREZA y RESISTENCIA que el original. Mientras los dos demonios están combatiendo, puedes intentar librarte en cada asalto. Si tu creación pierde, tendrás que acabar el combate tú mismo.



383

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas a tu alrededor un campo de fuerza invisible que los gatos de Snatta no pueden atravesar. Finalmente las criaturas desisten de alcanzarte y se marchan. Pasa al 160.

384

El encantamiento surte efecto.

—Un momento —dice el viejo elfo—. No es frecuente que aquí tengamos visitantes. ¿Qué os parece si ofrecemos hospitalidad a nuestro huésped?

El grupo asiente conforme.

—Venga, extranjero, venga a tomar un tazón de sopa de arándano. Es una de nuestras especialidades.

Le sigues a una tienda-cocina. Dentro de ella, el cocinero te sirve la sopa. Pasa al 163.

385

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas una serie de pequeñas bolas de fuego que lanzas contra la criatura. Tu puntería es buena, pero los proyectiles se apagan al entrar en contacto con la Serpiente del Agua. Pasa al 172 y elige otro método para combatir contra esta criatura.

386

Aunque has derrotado a una de las serpientes, las otras seis han escapado de ti y vuelan ahora hacia la fortaleza de Mampang para avisar a su señor de tu inminente llegada. Tienes el mérito de haber sobrevivido al viaje hasta este momento, pero el hecho de no haber destruido a todas las serpientes significa que necesitarás todo tu valor e ingenio en



la etapa final de tu misión. Resta 2 puntos de tu DESTREZA, 1 de tu RESISTENCIA y 2 de tu SUERTE a causa de tu fallo y pasa al **498**.

387

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas una bola de fuego en la palma de tu mano. Pero cuando tratas de determinar el lugar sobre el que lanzarla, comprendes que este método de librarte es demasiado arriesgado para ti mismo. Como el ARBUSTO ESTRANGULADOR se ha enrollado alrededor de todo tu cuerpo, no hay ningún punto donde puedas quemarlo sin quemarte tú también. Será mejor que saques tu arma. Pasa al **167**.

388

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un brazalete de huesos? Si no lo tienes, no puedes conseguir que el encantamiento surta efecto. Pasa al **248**. Si tienes un brazalete de huesos, pónelo en la muñeca y pronuncia el conjuro. Te concentras y creas la ilusión de que los animales del encantador de serpientes se escapan deslizándose fuera del hoyo. El hombre deja caer la flauta y sale corriendo tras las serpientes. Esto le llevará algún tiempo, el suficiente para que tú echas un vistazo por el hoyo. Pero tendrás que proceder con cuidado, pues las serpientes auténticas están aún allí. Pasa al **260**.

389

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes algo de arena? Si no lo tienes, no puedes utilizar este encantamiento. Vuelve al **97** y elige de nuevo. Si tienes alguna cantidad de arena, arrójala al suelo bajo lo que sea lo que se alza delante de ti y pronuncia el conjuro. No sucede nada. El extraño enigma no toca el suelo, por lo que no le afectan las arenas movedizas que has creado debajo de él. ¿Quieres examinarlo más detenidamente (pasa al

157) o prefieres hacer caso omiso de ese fenómeno y seguir tu camino (pasa al **322**)?

390

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. El encantamiento surte efecto y un aura protectora te rodea. Pero ésta nada puede hacer para librarte la pierna. Vuelve al **115** y elige de nuevo.

391

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y el encantamiento afecta a uno de los centauros, que sacude la cabeza y mira con aire estúpido a los otros. Ahora tienes oportunidad de atacarles. Pasa al **70**. El centauro que está bajo los efectos de tu encantamiento (elige cuál) no participa en el combate y puedes matarle fácilmente una vez que hayas acabado con los otros dos.

392

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un brazalete de huesos? Si no lo tienes, no puedes usar este encantamiento. Pero aunque lo tengas, este encantamiento no es lo bastante poderoso para causar efecto a la Serpiente de la Luna. Ya puedas hacerlo o no, el encantamiento no da resultado y la Serpiente te ataca. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Saca tu arma y pasa al **45**.

393

Tu largo viaje a través de los Baklands está a punto de terminar. Al dejar el pantano de Vischlami, te hallas al pie de los picos de Zanzunu, desde donde ascenderás a la fortaleza de Mampang atravesando Xamen. ¿Será conocida de antemano en Mampang tu llegada? ¿A cuántas de las Siete Serpientes has matado o dejado atrapadas, incapa-



ces por tanto de anunciar al Archimago tu misión?

¿A ninguna serpiente?	Pasa al 496
¿A una serpiente?	Pasa al 386
¿A dos serpientes?	Pasa al 479
¿A tres serpientes?	Pasa al 444
¿A cuatro serpientes?	Pasa al 338
¿A cinco serpientes?	Pasa al 342
¿A seis serpientes?	Pasa al 435
¿A las siete serpientes?	Pasa al 357

394

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una joya de oro? Si no la tienes, tu encantamiento no dará resultado y deberás seguir al viejo elfo. Pasa al **151**. Si tienes una joya de oro, pasa al **384**.

395

La figura arremolinada te rodea tratando de ahogarte. Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA y decide cuál va a ser tu próxima acción. ¿Quieres empuñar tu arma y combatir contra la criatura (pasa al **261**), deseas ver si puedes hacer algo en ayuda del barquero (pasa al **21**) o prefieres realizar otro encantamiento?

TOR	BIS	COP	HUR	RAY
464	419	482	350	363

396

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una peluca verde? Si no la tienes, no puedes utilizar este encantamiento y debes elegir entre huir de los duendes (pasa al **168**) o sacar tu arma y luchar con ellos (pasa al **194**). Si tienes una peluca verde, pasa al **410**.

397

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas a tu alrededor un escudo invisible.

La serpiente no puede penetrar a través de ese escudo y finalmente se retira deslizándose por el suelo. Ahora puedes abandonar este lugar. Pasa al **309**.

398

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un anillo de perlas? Si no lo tienes, el encantamiento no da resultado y no te vuelves invisible, pero *crees* que lo eres. Pasa al **74** y enfréntate a los gatos de Snatta restando 2 puntos de tu DESTREZA en este combate. Si tienes un anillo de perlas, pronuncia el conjuro y, una vez que te has hecho invisible, puedes abandonar el lugar. Pasa al **271**.

399

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes guijarros pequeños? Si no tienes ninguno, no puedes hacer este encantamiento. Si tienes algunos guijarros de ese tamaño, pronuncia el conjuro sobre ellos y arrójalos contra la puerta. Al golpear en ella explotan con estrépito, pero la puerta es robusta y resulta intacta. Vuelve al **171** y elige de nuevo.

400

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y un hedor espantoso llena el aire. El zorro lo husmea. El olor llega a sus fosas nasales y le hace aullar de repugnancia. Se da media vuelta y con el rabo entre las patas se aleja a todo correr. Pero el mal olor también te afecta a ti. ¿Tienes unos tapones para las narices? Si no, el hedor te mareará y te causará una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA. Si tienes tapones, el hedor no te producirá efecto alguno. Ahora puedes marcharte. Pasa al **95**.



401

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Al surtir efecto el encantamiento, tienes una fuerte sensación de que los jeroglíficos esconden una trampa. Será más prudente que los evites. Si deseas abrir la trampa, pasa al **180**. Si quieres explorar las ruinas un poco más, pasa al **101**. Si no haces caso del aviso y decides leer los jeroglíficos, pasa al **189**.

402

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Tengas o no el agua bendita necesaria para realizar este encantamiento, el mismo no te servirá de nada, pues su efecto es devolver la vida a alguien. ¡Y hasta ahora no ha muerto nadie! Al verte pronunciar el conjuro, el campeón de los hombres de Klatta se encoleriza y te golpea con su porra de madera. El golpe te causa una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA. Será mejor que saques tu arma y pases al **280**.

403

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. El encantamiento crea un hedor repugnante alrededor de la barca. Pero, para tu desgracia, ese hedor no surte efecto en los peces voladores. ¿Tienes unos taponos para las narices? Si no los tienes, el mal olor te afecta *a ti* y pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Empuña ahora tu arma y pasa al **291**.

404

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Este encantamiento no surte efecto al aire libre. Vuelve al **49** y haz otra elección.

405

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una flauta de caña de bambú? Si no la tienes no puedes utilizar este encantamiento. Si tienes una flauta semejante, pronuncias el conjuro y tocas el instrumento. Pero, para tu consternación, el encanta-

miento (funcione o no) no afecta a la Serpiente, que se lanza sobre ti para atacarte. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Saca tu arma y pasa al **45**.

406

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Tengas o no la vara de roble florecido que necesitas para hacer el encantamiento, éste no te será de ninguna utilidad. Como el calor aumenta, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Pasa al **236**.

407

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y arrojas con violencia una bola de fuego contra la pequeña serpiente. Esta desaparece de un fogonazo, dejando tras sí un esqueleto chamuscado. Ahora puedes abandonar este lugar. Pasa al **309**.

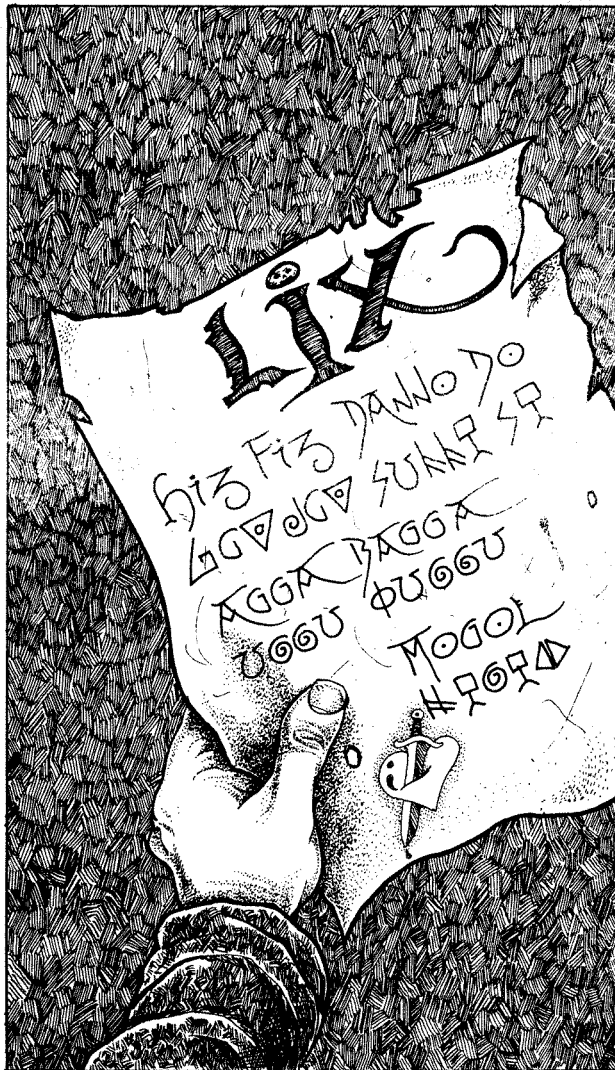
408

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y una campana invisible comienza a sonar en tu mente previniéndote contra ese hombre. ¡Su música está encantada! Lo mejor que puedes hacer es seguirle la corriente o marcharte de allí lo más rápidamente posible. Si deseas seguirle la corriente, puedes ofrecerte a mostrarle lo que llevas en la mochila (pasa al **87**). Si quieres marcharte, date media vuelta y sal corriendo del hoyo (pasa al **318**). De otro modo, quédate a escuchar simplemente la música que el encantador está tocando (pasa al **248**).

409

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y apuntas a la puerta, disparando hacia la cerradura un rayo relampagueante. Con un gran estallido la puerta retiembla y gira sobre sus goznes. Pasa al **265**.





Te pones la peluca sobre la cabeza, pronuncias el conjuro y comienzas a hablar a los duendes. Su incomprensible jergonza empieza a adquirir sentido para ti y pronto estás conversando con ellos. Consigues averiguar que escapan de una gran serpiente. Creen que posee poderes divinos y que es probable que sea una de las mensajeras del Archimago. Han intentado sacar a esa criatura del territorio con la ayuda de un rollo sagrado de pergamino que les ha dado la hechicera del bosque de Snatta. Pero no han podido descifrar el texto del pergamino y no saben qué hacer. Les ruegas que te dejen echarle un vistazo y uno de ellos te lo entrega. El lenguaje del pergamino es extraño y el mensaje está escrito en forma de breve conjuro mágico o canto.

Estudias el canto y poco a poco le encuentras sentido. Observa el mensaje, reproducido en la ilustración de la página contigua. Sugiere un número de referencia. Cuando te encuentres con la Serpiente del Tiempo, lo más probable es que mueras a no ser que descifres la clave que este canto te ofrece para descubrir un número de referencia. Si te enfrentas con la Serpiente del Tiempo, pasa a ese número (no se te indicará la opción de hacerlo) y, si has acertado, podrás derrotar a la criatura.

Agradeces a los duendes su información y prometes hacer cuanto esté en tu mano para destruir a esa serpiente. Pasa al 295.

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas en la palma de tu mano una bola de fuego que arrojas contra la serpiente. La criatura silba cuando tu proyectil rebota en ella sin causarle



el menor daño. En cambio tú tienes que saltar a un lado para eludirlo. ¿Quieres ahora sacar tu arma y trepar al árbol (pasa al 42), elegir otro medio de ataque (pasa al 197) o dejar en paz a la criatura y marcharte (pasa al 306)?

412

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al 189 y elige de nuevo.

413

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y después quedas protegido de cualquier poder mágico. Por desgracia, la Serpiente de la Luna te ataca, pero no con ayuda de la magia, sino que te golpea haciéndote perder 2 nuevos puntos de RESISTENCIA. Pasa al 45.

414

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes cera de abejas? Si no la tienes, no puedes utilizar este encantamiento y, advirtiéndote tu confusión, la serpiente te ataca. Resta otros 3 puntos de tu RESISTENCIA y pasa al 172. Si tienes cera de abejas, frota con ella tu arma y pronuncia el conjuro. Luego pasa al 172. Si decides combatir contra la criatura con tu arma, ésta le infligirá un daño extra. Como la serpiente está hecha de agua, las penalizaciones que sufra serán de 3 puntos de RESISTENCIA en vez de los 2 normales.

415

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas seis imágenes idénticas de ti mismo. El oso se detiene a examinarlas, tratando de decidir a cuál de ellas atacar. Hace su elección y, para espanto tuyo, elige la imagen auténtica. Saca tu arma y pasa al 139.

416

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una peluca verde? Si no la tienes, el encantamiento no dará resultado y el zorro te atacará (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Empuña tu arma y pasa al 256. Si tienes una peluca verde, pónela sobre la cabeza y pronuncia el conjuro para comunicarte con la criatura. Sin embargo, a ésta no le interesa hablar contigo y sólo piensa en comer. ¡Te mira como a su próxima comida! Empuña tu arma y pasa al 256.

417

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas delante de ti una barrera mágica que nada puede penetrar. Pero tus sospechas estaban equivocadas. No sucede nada contra lo que pueda ser útil tu muro. Vuelve al 272 y elige lo que vas a hacer a continuación.

418

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Pasa al 236.

419

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un espejo dorado? Si no lo tienes, no puedes utilizar este encantamiento. Pero, aunque lo tengas, compruebas con horror que la arremolinada Serpiente del Aire a la que te enfrentas no despide ningún reflejo. Pasa al 395.

420

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una máscara negra? Si no la tienes, el encantamiento no da resultado. El campeón de los hombres de Klatta te golpea con su porra (resta otros 2 puntos de tu



RESISTENCIA) a manera de desafío y debes pasar al **280** para luchar contra él. Si tienes una máscara negra, pónela delante de la cara y pronuncia el conjuro. El fornido campeón empieza a mostrarse inquieto. Momentos más tarde está positivamente asustado. Se da la vuelta y echa a correr para escapar de ti entre los silbidos y gritos de burla de los demás, desapareciendo en una de las cabañas. Los presentes te miran recelosos y decides que lo mejor que puedes hacer es marcharte de allí. Pasa al **173**.

421

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una peluca verde? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **97** y elige de nuevo. Si tienes una peluca verde, te la pones sobre la cabeza y esperas a que el conjuro surta efecto. Intentas hablar con el extraño fenómeno. Pero no sucede nada. Vuelve al **97** y elige de nuevo.

422

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro en dirección hacia uno de los centauros. Este mira su arco y lo deja caer al suelo. Los otros dos observan con extrañeza a su compañero, cuya mirada vaga perdida en el vacío. Tú aprovechas esta oportunidad para atacarlos.

Primer CENTAURO DESTREZA 1 RESISTENCIA 7
Segundo CENTAURO DESTREZA 7 RESISTENCIA 6
Tercer CENTAURO DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

Combate contra los centauros de uno en uno, en orden inverso al que ocupan en las líneas de arriba. Una vez que hayas matado a los dos primeros, si quieres puedes permitir al restante que se rinda. En este caso pasa al **35**. Si deseas acabar con los tres, pasa al **154**.

423

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una bola de cristal? Si no la tienes, el encantamiento no da resultado y los gatos de Snatta te atacan causándote una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA. Pasa al **74**. Si tienes una bola de cristal, sostenla en la mano y pronuncia el conjuro sobre ella. Dentro de la bola descubres formas, en las que te distingues a ti mismo y a los gatos de Snatta que se aproximan. Mirando la bola sabes de antemano por dónde te atacan esas criaturas y, gracias a esta información, puedes eludirlas y continuar sano y salvo tu camino. Pasa al **271**.

424

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Esperas con temor a que el encantamiento surta efecto. El fantasma de ultratumba que tienes delante no es tanto una trampa cuanto una ilusión. Pero sientes intensos avisos de que te amenaza un peligro relacionado con alguna especie de reptil. Puedes desafiar con un arma normal a la criatura que se alza ante ti. Pasa al **32**.

425

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento. Si lo tienes, pónelo en la cabeza, pronuncia el conjuro y espera alguna indicación que el encantamiento pueda darte acerca de ese lugar. Pero no recibes ningún mensaje psíquico. Vuelve al **171** y elige de nuevo.

426

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro en el momento preciso creando una sólida barrera invisible entre tu cuerpo y los peces que te



atacan. Estos chocan contra esa barrera y caen al agua, incapaces de atacarte de nuevo. Pasa al **75**.

427

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes el polvo amarillo que requiere. Entretanto el encantador de serpientes ha estado tocando la flauta. Pasa al **248**.

428

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un cuerno de viento? Si no lo tienes, no puedes usar este encantamiento y una granizada de rocas se precipita sobre ti causándote una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA. Luego pasa al **30**. Si tienes un cuerno de viento, puedes hacer el encantamiento para crear un tremendo vendaval que esperas que aparte de ti la avalancha de rocas. Pero el vendaval sopla sólo en una dirección y no te sirve de mucho en la situación presente. Pasa al **30**.

429

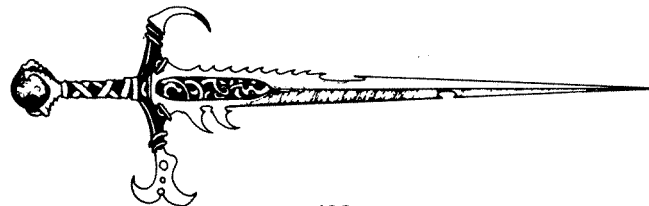
Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y alrededor tuyo se forma una barrera invisible. Las piedras al caer chocan contra tu escudo protector. Las grandes rocas le hacen estremerse, pero aguanta firme. Poco después el encantamiento se desvanece. Pasa al **9**.

430

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Los pájaros se preparan para atacarte mientras pronuncias el conjuro. Pero cuando el encantamiento actúa sobre ellos, se detienen en el aire como si esperaran alguna orden. Les mandas que vuelen hacia el sur. Los halcones giran y vuelan de regreso hacia la ciudad portuaria de Kharé. Pero pronto se paran, al desvanecerse el encantamiento, y vuelven para atacarte otra vez. Pasa al **314**.

431

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes polvo de piedra? Si no lo tienes, tratas desesperadamente de petrificar a los gatos de Snatta, pero el encantamiento no da resultado. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA cuando uno de ellos te ataca. Saca tu arma y pasa al **99**. Si tienes polvo de piedra, intenta inmovilizar a tres de los gatos de Snatta que están atacándote. *Prueba tu Suerte*. Si eres *afortunado*, logras tu intento: las tres criaturas invisibles se convierten en estatuas de piedra y queda sólo la cuarta, contra la que tienes que combatir. Si eres *desafortunado*, sólo consigues petrificar a una de las criaturas, teniendo que enfrentarte con las otras tres. Saca tu arma y pasa al **99**.



432

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes el péndulo de latón que necesitas para hacerlo. Sigues al viejo elfo hasta el carromato. Pasa al **151**.

433

Resta 1 punto de RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes la vara de roble florecido que requiere. Mientras intentas hacerlo, el fantasma de ultratumba te golpea con sus largos dedos en una mejilla, infligiéndote una herida que te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Sacas rápidamente tu arma. Pasa al **32**.



434

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y un olor pútrido llena el aire a tu alrededor y asciende hacia la criatura. ¿Tienes unos tapones para las narices? Si no, el hedor te afecta a ti y la náusea te hace perder 3 puntos de RESISTENCIA. Si tienes unos tapones, pónelos rápidamente para evitar cualquier mareo. Pero el mal olor no surte efecto en la serpiente que está subida al árbol. Vuelve al 123 y elige de nuevo.

435

Has cruzado los Baklands y derrotado a seis de las servidoras del Archimago, una hazaña digna de un verdadero paladín de Analand. Pero la última serpiente, invicta, vuela ahora hacia su señor y llegará a Mampang antes que tú para informarle de tu misión. No obstante, tu éxito hasta este momento te ha llenado de confianza. Puedes restablecer tus puntuaciones de DESTREZA y RESISTENCIA en sus niveles *iniciales*. Si la única serpiente invicta es la Serpiente del Sol, pasa al 458. En caso contrario, pasa al 498.

436

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una moneda? Si no la tienes, el encantamiento no da resultado. Si tienes una moneda, colócatela sobre la muñeca y pronuncia el conjuro. La moneda se transforma en un escudo invisible. Pasa al 172. Si luchas con la serpiente, tu escudo te permitirá restar 2 puntos de la Fuerza de Ataque de la criatura.

437

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y el oso se detiene cuando se lo ordenas. Después le mandas que se dé la vuelta y se vaya, lo que él hace. Pasa al 20.

438

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una bola de cristal? Si no la tienes, debes volver al 115 y elegir de nuevo. Si tienes una bola de cristal, el encantamiento surte efecto. La bola empieza a girar mostrando diversos colores y, cuando éstos se aclaran, ves un risco rocoso. ¡Es el lugar en el que estás! Pero las grietas del suelo se están cerrando y el desprendimiento de rocas empieza a detenerse. El paraje vuelve a la normalidad. Pero ¿qué significa esto? Esta información no puede ayudarte en este momento. Vuelve al 115 y haz otra elección.

439

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un brazalete de huesos? Si no lo tienes, no puedes utilizar este encantamiento y, mientras intentas hacerlo, las criaturas te atacan, haciéndote perder 2 puntos de RESISTENCIA. Pasa al 188. Si tienes un brazalete de huesos, pónelo alrededor de la muñeca y pronuncia el conjuro. Ante sus ojos te transformas en un gran demonio cornudo arrojando humo y llamas por las narices. Tu suposición ha sido acertada. Estas primitivas criaturas son muy supersticiosas y ven en tu transformación una señal de que sus dioses están disgustados con ellas. Les ordenas que te entreguen sus posesiones y que se vayan. Aterradas, hacen lo que les pides. Pasa al 251.



440

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. El escarabajo se detiene cuando pronuncias el conjuro y creces de tamaño ante sus ojos. Ahora puedes atacarle con el doble de tu DESTREZA normal. Pasa al 286 y resuelve el combate.

441

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes alguna poción medicinal o jugo de bayas de blima? Si no, este encantamiento no da resultado. Si tienes alguna de esas bebidas, tómatela u ofrécesela al barquero. Si la tomas tú mismo, restablece tu puntuación de RESISTENCIA en su nivel *inicial* y luego vuelve al 49 para elegir tu próxima acción. Si se la ofreces al barquero, éste aceptará llevarte gratis a través del lago. Pasa al 110.

442

Sirviéndote de tu encantamiento penetras en la mente del viejo elfo. Está claro que te conducirá a una trampa si le sigues. Pero piensas que, siendo comerciantes, les interesará más que nada el dinero. ¿Quieres decirles que tienes interés en comprar provisiones (pasa al 215) o que tú también eres comerciante y que te gustaría ver qué pueden ofrecerte (pasa al 315)?

443

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un péndulo de metal? Si no lo tienes, el encantamiento no da resultado y la serpiente te ataca causándote una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA. Después debes sacar tu arma y pasar al 54. Si tienes un péndulo de metal, empiezas a hacerlo oscilar y con el conjuro concentras la atención de la serpiente sobre ese balanceo. Pero por desgracia este encantamiento no es lo suficientemente poderoso como para superar la fuerza de voluntad de la gran serpiente. Esta te arrebató de la mano el péndulo

(que pierdes) y te ataca. Debes ahora empuñar tu arma. Pasa al 54.

444

Al haber derrotado a tres de las serpientes, puedes estar satisfecho de tu valeroso intento de impedirles que avisen a su señor de tu llegada. Pero tu esfuerzo no ha sido suficiente y el Archimago estará haciendo planes para recibirte a su manera especial. En vista de ello debes restar 1 punto de tu DESTREZA. Pasa al 498.

445

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas a que surta efecto. Mientras lo haces, otra flecha sale disparada hacia ti. Echa un dado. Un número del 1 al 3 significa que la flecha te acierta causándote una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA. Los centauros cargan sus arcos de nuevo. En esta situación, tu encantamiento es inútil. Será mejor que les ataques rápidamente con tu arma. Pasa al 70.

446

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Cuando pronuncias el conjuro, una voz interior te dice que tengas cuidado con ese enigma que tienes delante, pues es peligroso y no puede ofrecerte nada de valor. Estarás a salvo si te mantienes en el lugar donde te encuentras y no te acercas más. Pasa al 157.

447

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro, pero no sucede nada. No puedes realizar este encantamiento al aire libre y, mientras intentas hacerlo, las rocas caen sobre ti. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA y pasa al 30.



448

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una vara de roble florecido? Si no la tienes, el encantamiento no da resultado y debes pasar al 305. Si tienes una vara semejante, pronuncia el conjuro sobre el ARBUSTO ESTRANGULADOR para mantenerlo inmóvil en su lugar mientras te liberas. Pasa al 106.

449

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una poción de agua de fuego? Si no la tienes, el encantamiento no da resultado y los peces te atacan (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA) mientras tratas de hacerlo. Pasa al 291. Si tienes una poción de agua de fuego, bébela y pronuncia el conjuro. Inmediatamente sientes que una oleada de fuerza invade tu cuerpo hinchando tus músculos. No obstante, son tantos los peces que tu fuerza extraordinaria no te va a servir de nada en esta situación. Pasa al 291 y resuelve el combate.

450

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes la bola de cristal que requiere. Mientras tratas de que surta efecto, la música del encantador empieza a afectarte. Pasa al 248.

451

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un frasco de goma? Si no lo tienes, el encantamiento no da resultado y, cuando los gatos de Snatta te atacan, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA extra. Pasa después al 74. Si tienes un frasco de goma, arrójalos al suelo y pronuncia el conjuro sobre él. Pero como los gatos de Snatta son invisibles, será cuestión de suerte que logres que alguno de ellos pise en la goma y quede atrapado en ella. Pasa al 74 y sigue las instrucciones que allí se te dan. Si lo

deseas, puedes *Probar tu Suerte* aquí. Si eres *afortunado*, uno de los gatos de Snatta que te atacan queda pegado al suelo por la goma, de manera que tienes que luchar con un enemigo menos de los que indique el dado. Si eres *desafortunado*, ningún gato de Snatta cae en tu trampa.

452

Resta 2 puntos de RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas a ver si sucede algo. La calina resplandeciente reaparece y se traga a la criatura una vez más. Cuando se levanta, el fantasma de ultratumba se transforma y ante ti surge otra figura. Se trata de un hombre robusto y calvo que te mira nervioso y sonriendo. El fantasma de ultratumba ha sido una ilusión. Ahora puedes luchar con la criatura:

HOMBRE CALVO DESTREZA 6 ASISTENCIA 9

Si vences, pasa al 143. Si prefieres perdonar la vida a este hombre, pasa al 72.

453

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Este encantamiento sería efectivo contra una criatura que te atacara, pero es ineficaz contra un desprendimiento de rocas. Pasa al 30.

454

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Tu encantamiento crea a tu alrededor un escudo invisible que los gatos de Snatta no pueden atravesar. Así puedes cruzar el paraje sin sufrir ningún daño, dejando atrás a esas criaturas. El encantamiento se desvanece en un claro donde puedes descansar brevemente. Pasa al 20.



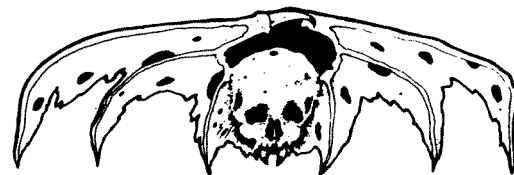


455

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. El encantamiento hace que un rayo relampagueante salga disparado de tu dedo índice hacia el demonio. Pero como éste es de piedra, la ráfaga no le causa ningún efecto. Vuelve al **185** y haz otra elección.

456

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una máscara negra? Si no la tienes, el encantamiento no dará resultado y, mientras intentas hacerlo, las criaturas te atacan. Resta otros 2 puntos de tu RESISTENCIA y pasa al **188**. Si tienes una máscara negra, pónela delante de la cara y pronuncia el conjuro. El encantamiento infunde en sus mentes un temor que será una ventaja para ti en el combate que tendrás que librar. Pasa al **188** y resta 2 puntos de las Fuerzas de Ataque que saques con los dados para las criaturas mientras se encuentren atemorizadas.



457

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias en voz baja el conjuro y ordenas al campeón de los hombres de Klatta que se quede quieto donde está. Pero tu plan no da resultado. Este encantamiento sólo causa efecto en criaturas no inteligentes. Saca tu arma y prepárate para combatir. Pasa al **280**.



458

Lo hayas verificado o no, la Serpiente del Sol ha sido capturada y no puede escapar para advertir al Archimago de tu misión. Puedes ignorar las bonificaciones otorgadas en la última referencia y pasar al 357.

459

¿Tienes dientes de duendes? Si no los tienes, no puedes hacer este encantamiento. Saca tu arma y pasa al 194. Si tienes dientes de duendes, arroja al suelo cuantos desees y pronuncia el conjuro (resta 1 punto de tu RESISTENCIA por cada diente utilizado). Los dientes se convierten en duendes armados a los que puedes ordenar que ataquen a los otros duendes. Los tuyos tienen una DESTREZA de 5 puntos y una RESISTENCIA de 5. Pasa al 194 y resuelve el combate de la forma normal sobre la base de uno contra uno en la medida de lo posible, pero los restantes duendes de los pantanos preferirán atacarte a ti antes que a los duendes que has creado.

460

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y apuntas con un dedo a la criatura disparándole un rayo relampagueante. Sin embargo, como la serpiente está entrelazada en las ramas del árbol, no puedes hacer blanco en ella y tu rayo es absorbido por una rama. Vuelve al 123 y elige otra opción.

461

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una peluca verde? Si no la tienes, el encantamiento no surte efecto. Saca tu arma y pasa al 52. Si tienes una peluca verde, colócatela sobre la cabeza y pronuncia el conjuro. Llamas a la pequeña serpiente y ésta se detiene mirándote:

—Gran bestia con dos piernas —dice silbando—,

me has despertado. Mantente lejos de mí, pues muero.

Le explicas que no deseas hacerle ningún daño.

—Déjame —te ordena.

¿Quieres dejarla, deseas luchar contra ella o prefieres hacer otro encantamiento? Vuelve al 23 y elige de nuevo.

462

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Preparas el encantamiento y pronuncias el conjuro con precaución, pues te expones a una situación que podría ser peligrosa. Apuntas la ráfaga hacia un punto muy próximo a ti mismo, esperando que el rayo relampagueante haga quebrarse el suelo. ¡Tu plan da resultado! Ahora tienes libre la pierna. Pasa al 307.

463

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes la vara de roble florecido que requiere. Mientras esperas a que suceda algo, dos de los halcones nocturnos se lanzan en picado contra ti y con sus afilados picos te rasgan la piel. Pierdes otros 2 puntos de RESISTENCIA. Pasa al 258.



464

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Este encantamiento *surtiría* efecto, pero aquí no es apropiado, pues la Serpiente del Aire con la que te enfrentas no lleva ningún arma. Pasa al 395.



465

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes alguna poción medicinal o jugo de bayas de blima? Si no tienes ninguna de estas bebidas, el encantamiento no dará resultado. Vuelve al 272 y elige de nuevo. Si tienes alguna de esas bebidas, pronuncia el conjuro sobre ella y bebe un poco. Dentro de unos momentos empezarás a sentirte revitalizado, cuando haga efecto el encantamiento curativo. Resta-blece tu RESISTENCIA en su nivel *inicial*. Luego vuelve al 272 y elige de nuevo.

466

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes polvo amarillo? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento. Si tienes algo de polvo amarillo, huélelo y después pronuncia el conjuro. Sin embargo, el ARBUSTO ESTRANGULADOR te sujeta firmemente y tus movimientos, aunque dotados de una velocidad varias veces mayor que la normal, no logran desenredarte. Pasa al 305.

467

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una bola de cristal? Si no la tienes, no puedes utilizar este encantamiento y debes sacar tu arma, pues los gatos de Snatta te atacan inmediatamente (resta otros 3 puntos de tu RESISTENCIA y pasa al 99). Si tienes una bola de cristal, pronuncias el conjuro para leer el porvenir. Mirando la bola de cristal, te ves a ti mismo y a los gatos de Snatta, que avanzan hacia ti. Con esta información puedes eludir fácilmente a esas criaturas. Pasa al 41.

468

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro, pero no sucede nada. Este encantamiento sólo puede realizarse en sitios cerrados y aquí es inútil. Entretanto el zorro salta sobre ti y te ataca. Pierdes otros 2 puntos de RESISTENCIA. Ahora

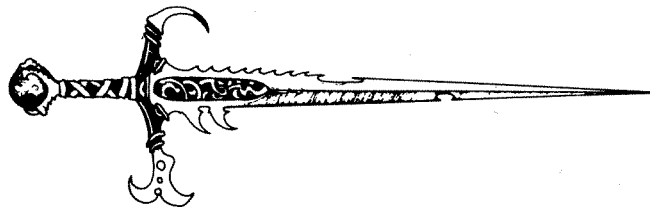
debes empuñar tu arma y enfrentarte al animal. Pasa al 256.

469

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y la puerta se abre. Pasa al 265.

470

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes el péndulo de latón que requiere. Mientras tratas en vano de realizarlo, el fantasma de ultratumba te golpea con sus dedos huesudos hiriéndote en una mejilla e infligiéndote un daño que te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Será mejor que saques tu arma y pases al 32.



471

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un medallón con una joya engastada? Si no lo tienes, no puedes utilizar este encantamiento y la serpiente te ataca causándote una pérdida de 3 puntos de RESISTENCIA. Pasa al 54 y enfréntate a ella con tu arma. Si tienes un medallón con una joya engastada, pónelo y pronuncia el conjuro cuando la serpiente te ataque. Empiezas a elevarte en el aire y, agarrando a la serpiente, puedes levantarla contigo. Pasa al 127.



472

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete de tela? Si no lo tienes, el encantamiento no surtirá efecto. Sigue al elfo y pasa al 151. Si tienes un casquete de tela, pasa al 442.

473

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes granos de arena? Si no los tienes, el encantamiento no da resultado y la serpiente te ataca mientras tratas en vano de realizarlo. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Pasa luego al 172. Aunque tengas algunos granos de arena, el encantamiento no te servirá de nada. Como la serpiente está hecha de agua, no es atrapada por las arenas movedizas, aun cuando encuentres la manera de que entre en contacto con ellas. Has desperdiciado tus granos de arena y debes pasar ahora al 172.

474

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un cuerno de viento? Si no lo tienes, no puedes utilizar este encantamiento. Saca tu arma y trepa al árbol (pasa al 42). Si tienes un cuerno de viento, pronuncia el conjuro y usa el cuerno para producir impetuosas ráfagas. Puedes enfrentarte a la Serpiente de Fuego con tu arma (pasa al 42) y, si lo haces, serás inmune a cualquier daño que te cause con su poder ígneo y sumarás 2 puntos a tu DESTREZA en el combate (pero sólo durante este combate). Si lo deseas, puedes dejar en paz a la criatura (pasa al 306).

475

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un diente de gigante? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento y, mientras lo intentas en vano, una de las criaturas te asesta un golpe que te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Pasa al 188. Si tienes un diente de gigante, lo arrojas al suelo.

Estás a punto de pronunciar el conjuro cuando una de las criaturas recoge el diente del suelo y se lo guarda en el bolsillo. Parece considerarlo un objeto valioso. Saca tu arma y pasa al 188.

476

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas a que suceda algo. Pero no sucede nada. ¡Este encantamiento está ideado para abrir puertas! Entretanto, uno de los centauros te dispara otra flecha. Echa un dado. Un número del 1 al 3 indica que la flecha te ha acertado causándote una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA. Tu única posibilidad ahora es arremeter contra los centauros mientras éstos cargan de nuevo sus arcos. Pasa al 70.

477

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un Doblón de oro? Si no lo tienes, no puedes utilizar este encantamiento y, mientras tratas de hacerlo, las rocas que están cayendo te golpean haciéndote perder 2 puntos de RESISTENCIA. Luego debes pasar al 30. Si tienes una moneda de oro, pronuncia el conjuro sobre ella para formar un escudo mágico que te protegerá del desprendimiento de rocas. Pasa al 30. Pero usando tu escudo en esa sección no perderás ningún punto de RESISTENCIA.

478

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. El encantamiento crea un pequeño montón de tesoros, pero el demonio de la roca ni siquiera advierte esta distracción. En vez de eso, agita el brazo y te golpea en el pecho. Pierdes otros 2 puntos de RESISTENCIA. Vuelve al 185 y elige de nuevo.



Has sobrevivido al peligroso viaje a través de los Baklands, pero sólo has derrotado a dos de las servidoras del Archimago. Las otras cinco serpientes se dirigen ahora a Mampang para avisarle de tu llegada. En vista de ello debes restar 1 punto de tu DESTREZA y 1 de SUERTE, pues la próxima etapa de tu viaje será la más peligrosa. Ahora pasa al **498**.

480

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una joya de oro? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **49** y elige de nuevo. Si tienes una joya de oro, pónela y pronuncia el conjuro. Cuando el encantamiento surte efecto, el barquero se ablanda.

—Bueno, olvide lo del dinero —dice—. De cualquier modo, aquí no tengo en qué gastarlo. Quédate aquí. Traeré la barca. Cruzaré el lago sólo por el gusto de tener compañía.

Pasa al **110**.



481

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una vara de roble florecido? Si no la tienes, no puedes utilizar este encantamiento y una roca al caer te golpea el brazo haciéndote perder 2 puntos de RESISTENCIA. Después debes pasar al **135**. Si tienes una vara de roble florecido, puedes usarla para hacer el encantamiento. Cuando éste surte efecto, las rocas y piedras empiezan a quedarse inmóviles en su posición, sostenidas firmemente por tu poder mágico. Pasa al **9**.

482

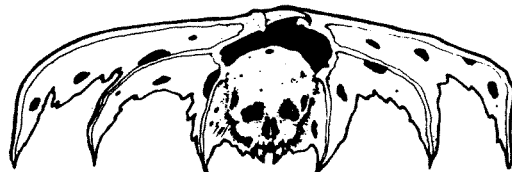
Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y aparecen seis copias de ti mismo. Esperas con esto confundir a la Serpiente del Aire a la que te enfrentas, pero tu ilusión no da resultado. En el reducido espacio de la barca, las seis copias tienen que amontonarse y a la Serpiente del Aire le resulta muy sencillo atravesar la cara de cada una de ellas. Tu tos le delata tu ser *real*. Pasa al **395**.

483

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes arena? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento. Pero aunque lo hagas, no te servirá, pues no es probable que los halcones nocturnos se dejen atrapar en una poza de arenas movedizas. Mientras te concentras para pronunciar el conjuro, dos de los pájaros te atacan como dardos desde el cielo y con sus afilados picos te desgarran la piel. Pierdes otros 2 puntos de RESISTENCIA. Pasa al **258**.

484

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes guijarros pequeños? Si no los tienes, no puedes hacer este encantamiento y debes sacar tu arma y enfrentarte con los duendes (pasa al **194**). Si tienes guijarros pequeños, pronuncias el conjuro sobre ellos y se convierten en mortíferos proyectiles explosivos. Como los duendes están tan cerca, no yerras el blanco. Matas a todos los duendes y registras sus cadáveres (pasa al **277**).



485

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y el oso prosigue su avance, golpeándote con una zarpa e hiriéndote en el brazo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Este encantamiento vuelve torpes a las criaturas que llevan algo, pero no afecta al oso que te ataca desarmado. Saca tu arma y pasa al **139**.

486

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. El encantamiento crea a tu alrededor un campo invisible que nada puede atravesar. Pero este campo de fuerza no te defiende del calor que despiden las rocas ardientes que han surgido junto a tus pies. Pasa al **236**.

487

Resta 2 puntos de RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y el fantasma de ultratumba se detiene y sacude la cabeza. Te observa con aire estúpido y luego mira al cielo. Ahora es tu oportunidad de atacarle. Saca tu arma y arremete contra él. Mientras esté en ese estado de confusión, luchará con las siguientes puntuaciones:

FANTASMA DE
ULTRATUMBA DESTREZA 5 RESISTENCIA 9

En cada asalto debes echar un dado. Si sacas un número del 1 al 4, esto indica que el fantasma de ultratumba permanecerá aturdido durante el siguiente asalto. Si sacas un 5, volverá a su estado normal (DESTREZA 9 y RESISTENCIA 9) en el siguiente asalto. Si sacas un 6, además de recuperar su estado normal en el siguiente asalto te propinará un golpe certero con sus huesudos dedos causándote una pérdida extra de 2 puntos de RESISTENCIA. Puedes decidir si perdonarle la vida (pasa al **205** si has reducido su puntuación de RESISTENCIA a 3 o menos de 3) o si vas a acabar con él (pasa al **326**).

488

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y apuntas con el dedo índice a la criatura para dirigir contra ella un poderoso rayo relampagueante. Una ráfaga sale disparada de la punta de tu dedo hacia la criatura. Esta chillará al recibir el impacto del rayo, pero en vez de derrotar al escarabajo tu ataque lo ha enfurecido. Su cuerpo resistente y bien protegido no ha sido dañado y el animal está ahora furioso. Pasa al **286** y resuelve el combate, añadiendo 4 puntos a la Fuerza de Ataque del escarabajo durante el primer asalto, pues te ataca con gran ferocidad.

489

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes algunos guijarros? Si no los tienes, puedes recoger uno del suelo y pronunciar sobre él el conjuro. El guijarro está ahora cargado y explotará al chocar con el blanco contra el que lo arrojes. Puedes lanzarlo contra lo que quieras. Después vuelve al **272** y elige lo que vas a hacer a continuación.

490

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una peluca verde? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **97** y elige de nuevo. Si tienes una peluca de ese color, pónla sobre la cabeza y pronuncia el conjuro. Tratas de hablar con el enigma parecido a un remolino de viento. Pero no recibes respuesta alguna. Quizá no te oiga. Pasa al **157**.

491

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Aunque este encantamiento haría efecto en una criatura menor, su poder no es lo bastante grande para superar el



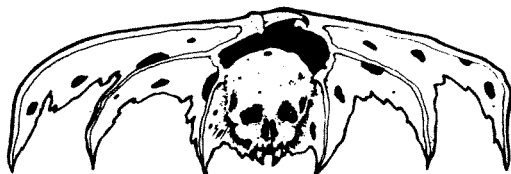
de la serpiente. Vuelve al **263** inmediatamente y elige otro encantamiento.

492

Pronuncias el conjuro y miras la bola. Ves una oscura caverna subterránea con una mesa y una silla en la que está sentada una figura de forma humana contemplando una bola de cristal similar. Algo se dibuja en esa otra bola, pero no puedes distinguir las imágenes que se forman. ¿Qué significa eso? Vuelve al **171** y elige tu próxima acción.

493

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Creas un escudo protector alrededor de ti. La criatura te ataca y atraviesa tu escudo invisible. Debes decidir rápidamente otro plan. Pasa al **172**.



494

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro sobre una roca cercana y ésta se transforma en un pequeño montón de Doblones de oro. Esperas a que los hombres de Klatta reparen en él. Estos ven el tesoro, pero las monedas no les interesan lo más mínimo. Les atrae más la perspectiva de asistir a un combate que el oro que contemplan sus ojos. Tu encantamiento ha diferido la lucha y el campeón de los hombres de Klatta está furioso. Agita su porra y te golpea en el pecho dejándote sin aliento. Esto te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Será mejor que empuñes tu arma. Pasa al **280**.

495

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes el polvo de piedra que requiere. Uno de los centauros te dispara otra flecha. Echa un dado. Si sacas un número del 1 al 3, la flecha te acierta causándote una pérdida de 2 puntos de RESISTENCIA. Después de tu fallido intento de utilizar la magia, tienes que atacarles con tu arma. Pero ¡deprisa!, pues ya están cargando sus arcos de nuevo. Pasa al **70**.

496

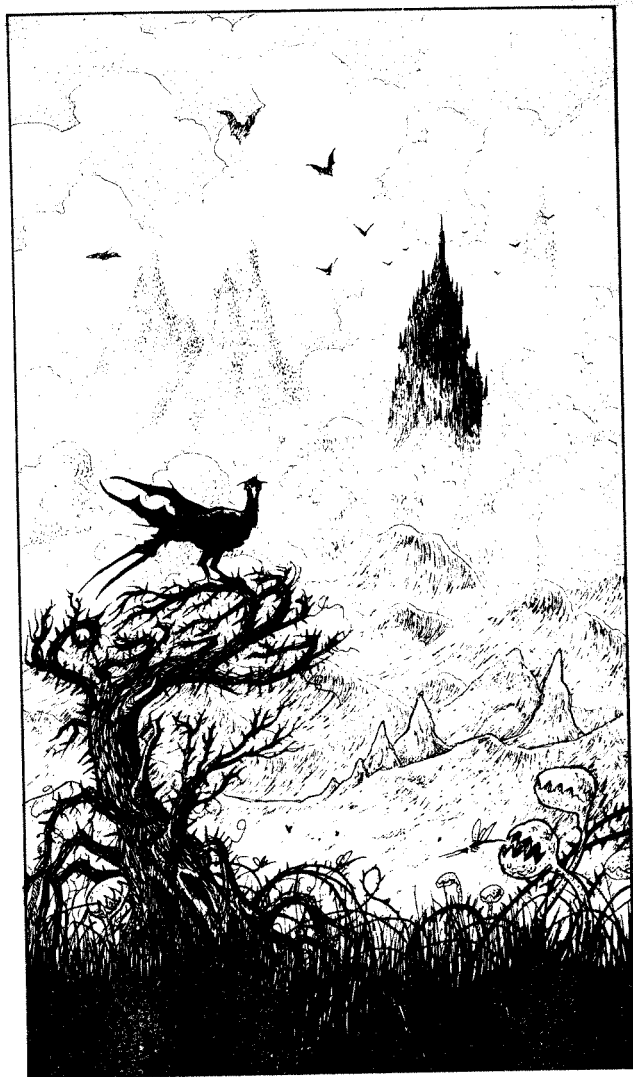
Las Siete Serpientes se dirigen ahora volando hacia la fortaleza del Archimago para avisarle de tu llegada. En Mampang se harán preparativos para que no alcances tu meta. Aunque has sobrevivido al largo viaje a través de Kakhabad, muchos peligros te aguardan en la fortaleza. Por esta causa debes restar 2 puntos de tu DESTREZA, 2 de tu RESISTENCIA y 3 de tu SUERTE. Pasa ahora al **498**.



497

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes algo de goma de pegar? Si no, el zorro gruñe y salta sobre ti derribándote y haciéndote perder 2 puntos de RESISTENCIA. Saca tu arma y pasa al **256**. Si tienes un frasco de goma de pegar, arrójalos al suelo delante del zorro. La criatura se acerca a olerlo y, al hacerlo, pronuncias el conjuro. Cuando la nariz del animal toca la goma, el morro se le adhiere al suelo impidiéndole moverse de allí. Entretanto tú puedes continuar tu camino. Pasa al **95**.





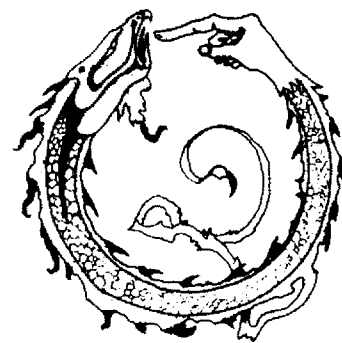
Experimentas un gran alivio al pisar de nuevo suelo firme. De pie, inspeccionas el camino que tienes delante de ti. Te resta la última etapa de tu viaje: la ascensión a los picos de Zanzunu, donde se encuentra la fortaleza de Mampang. Ahora estás entrando en lo que debe de ser el Bajo Xamen. Caminas cuesta arriba, pero los peligros son mínimos, pues la región peñascosa de Xamen sólo está habitada por hombres-pájaro. Pronto se divisará la fortaleza...

Sigues ascendiendo durante varias horas hasta que empieza a oscurecer. Cuando el sol se oculta tras el horizonte de Zanzunu, sus moribundos rayos alumbran una visión que recordarás el resto de tus días.

Las sombras del atardecer hacen que tu primera visión de la fortaleza de Mampang sea aterradora. Sus altas agujas y agudos ángulos le dan un aspecto amenazador. Una cosa es cierta: entrar en la fortaleza de Mampang será la etapa más peligrosa de tu viaje.



**EL LIBRO
DE LOS ENCANTAMIENTOS**



REGLAS PARA UTILIZAR LA MAGIA

Durante tu adiestramiento como brujo has aprendido un cierto número de hechizos y encantamientos que pueden servirte de ayuda en tu misión. Para realizar los encantamientos debes seguir las siguientes instrucciones.

Cada encantamiento se identifica por una palabra de tres letras. A lo largo del libro se te dará la opción de hacer encantamientos para superar problemas y adversarios. *Los encantamientos se identifican sólo por esas palabras de tres letras, de manera que es importante que memorices por lo menos algunos de los códigos.*

Así, antes de empezar a aplicar tus poderes mágicos, necesitas dedicar algún tiempo a estudiar los encantamientos como si fueras un auténtico brujo que aprende las artes de la magia. Naturalmente, no serás capaz de aprender de una vez los cuarenta y ocho encantamientos, pero cuanto más leas este libro, más familiares se te harán los encantamientos de mayor utilidad.

Comienza por memorizar entre seis y diez encantamientos (en el recuadro de la página siguiente se indican los mejores) y confía en tu dominio de la esgrima para combatir a algunas de las criaturas con que te encuentres. Con un poco de suerte podrás llevar a cabo tu misión utilizando solamente esos encantamientos, pero tu cometido será tanto más fácil cuantos más encantamientos conozcas.

Algunos encantamientos requieren el uso de un objeto, como por ejemplo una joya o un anillo mágico. Si intentas hacer un encantamiento sin poseer el objeto adecuado, desperdiciarás puntos de RESISTENCIA, pues el conjuro no surtirá efecto.

Los seis encantamientos más útiles

Código	Efectos	Coste en puntos de RESISTENCIA
RAY	Hace brotar un rayo de energía de la punta del dedo índice.	4 puntos
CAF	Crea un campo de fuerza protectora.	4 puntos
LEY	Permite controlar a otros seres.	4 puntos
TOR	Vuelve torpes a los adversarios.	4 puntos
BOL	Produce una bola de fuego que puede ser dirigida contra el enemigo.	4 puntos
MUR	Levanta un muro mágico que te defiende de objetos físicos.	4 puntos

RAY y BOL son encantamientos de ataque de gran fuerza. CAF y MUR son buenos encantamientos defensivos para cualquier situación, mientras que LEY y TOR resultan útiles si eres víctima de algún engaño.

Cada vez que realices un encantamiento, con éxito o sin él, gastarás reservas de energía y concentración. Debajo de la descripción de cada encantamiento se indican los puntos de RESISTENCIA que cuesta. Cada vez que lo hagas, debes restar su coste de tu puntuación de RESISTENCIA.

Puedes estudiar *El libro de los encantamientos* todo el tiempo que quieras antes de embarcarte en una aventura, pero *una vez que la has iniciado no puedes consultarlo, sino que debes fiarte simplemente de tu memoria hasta que la aventura haya concluido*. Tampoco puedes anotar los códigos para recordarlos más fácilmente. En una situación real en la que fueras sorprendido por algún enemigo, no tendrías tiempo de consultar tus notas o estas páginas en busca del encantamiento más apropiado.

Ten en cuenta que estos encantamientos son a menudo más poderosos de lo que necesitas en una determinada situación, es decir, no son baratos en coste de puntos de RESISTENCIA, pero sí válidos para todas las alternativas del juego. A medida que vayas aprendiendo más encantamientos, serás capaz de elegir los más económicos, que son igualmente efectivos contra ciertos peligros.

Lee otra vez la lista del recuadro; después tapa con la mano la columna de *Efectos*. ¿Cuántos encantamientos recuerdas? Cuando los sepas de memoria, puedes comenzar la aventura.



CONSEJOS PARA EL USO DE LOS ENCANTAMIENTOS

Cuando te familiarices con los encantamientos que figuran en estas páginas, tu destreza y tus habilidades en la aventura experimentarán un gran progreso.

El aprendizaje de los seis encantamientos básicos te permitirá empezar a jugar sin más tardanza. Esos encantamientos te sacarán de la mayor parte de las dificultades, pero son caros (cuestan muchos puntos de RESISTENCIA) y a menudo tendrás que contentarte con tu limitado dominio de la esgrima, en especial cuando te enfrentes con criaturas débiles, para evitar quedarte peligrosamente sin puntos de RESISTENCIA.

Otros encantamientos son más económicos, pero la posibilidad de hacerlos se presenta con menos frecuencia, por lo que requieren por tu parte una mayor memoria y destreza como brujo. Los encantamientos más económicos son los que exigen objetos mágicos, que encontrarás en el transcurso de la aventura.

Recuerda que se imponen graves castigos por no acertar con el conjuro adecuado. Si eliges un código que no expresa ningún encantamiento o si eliges un encantamiento para el que no tienes el objeto exigido, perderás puntos adicionales de RESISTENCIA. Y en algunos casos, el castigo será la muerte.

En esta aventura no utilizarás todos los encantamientos.

Pronto harás tus propios descubrimientos sobre los encantamientos. Hay una cierta lógica en el orden en que están dispuestos, en las opciones en que se ofrecen y en sus códigos. Pero estos descubrimientos debes hacerlos tú. La experiencia irá aumentando tu destreza en el uso de la magia. También ella forma parte del arte de la brujería.

LOS ENCANTAMIENTOS

RAY

Este encantamiento es un arma extremadamente poderosa, pues hace surgir un rayo de energía del dedo índice del brujo, que debe apuntar en la dirección deseada. Es eficaz prácticamente contra todos los seres vivos que carezcan de defensas mágicas. Pero su realización requiere gran fuerza y concentración.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

BOL

El brujo puede dirigir este encantamiento hacia donde desee. Al hacerlo, una bola de fuego sale disparada de su mano hacia el blanco elegido. Es eficaz contra cualquier criatura, tenga o no tenga poderes mágicos, a menos que sea inmune al fuego. La bola de fuego causa con su impacto heridas, pero se extingue poco después de dar en el blanco.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

CAF

Este potente encantamiento crea delante del brujo una barrera mágica y física, capaz de detener a todo intruso y a la mayor parte de los poderes mágicos. Su realización exige una enorme concentración mental, pero el campo de fuerza resultante es extraordinariamente intenso y está bajo el control de la voluntad del brujo, quien puede colocarlo en la posición que desee y permitir que algo o alguien penetre en él.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

MUR

La realización de este encantamiento levanta un muro invisible delante del brujo. Este muro es impenetrable por proyectiles, armas arrojadas, monstruos, etc. Se trata de un encantamiento defensivo muy útil.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

LEY

Haciendo este encantamiento contra un enemigo que ataca al brujo, permite a éste apoderarse de la voluntad del atacante. El ataque cesa y el enemigo queda a merced del brujo. Sin embargo, este encantamiento sólo actúa sobre seres no inteligentes y dura muy poco tiempo.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

TOR

Utilizado contra un ser que sostiene un objeto de cualquier clase (por ejemplo, un arma), este encantamiento vuelve torpe y desmañada a esa criatura. El individuo deja caer el objeto y trata en vano de agarrarlo. En suma, no es probable que esa criatura, mientras esté bajo la influencia del encantamiento, haga daño con ningún objeto al brujo.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

GOR

Este encantamiento se dirige al propio cuerpo del brujo, que se hinchará y se hará tres veces más grande que su tamaño normal. Esto aumenta el poder del brujo y es especialmente útil contra

adversarios de gran talla, pero debe ser utilizado con precaución en lugares reducidos.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

CIR

Para este encantamiento se necesita una moneda de cualquier clase. El brujo coloca la moneda sobre su muñeca y pronuncia el conjuro sobre ella. La moneda queda mágicamente fijada a la muñeca y actúa como un invisible escudo metálico que crea un círculo de protección eficaz en un metro a la redonda. Este círculo protege al brujo de cualquier arma normal. Después, la moneda no puede volver a usarse como moneda.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

PAR

Puede hacerse este encantamiento para abrir cualquier puerta cerrada. El encantamiento opera directamente sobre el cierre y la puerta puede abrirse sin dificultad. Si la puerta está cerrada con cerrojo por la parte de dentro, el cerrojo es descorrido. El encantamiento surte efecto en puertas precintadas con poderes mágicos.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

FIL

Para realizar este encantamiento se requiere cera de abejas. Al frotar con la cera el filo de cualquier arma (espada, hacha, daga, etc.) y pronunciar el conjuro, la hoja se vuelve mucho más afilada y duplica su capacidad normal de hacer daño. Así, si normalmente inflige una herida que resta al adver-

sario 2 puntos de RESISTENCIA, ahora le restará 4.
Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

SOS

Este encantamiento puede hacerse cuando el brujo sospecha que se le tiende una trampa de cualquier tipo. Una vez pronunciado el conjuro, el hechizo indica telepáticamente al brujo si tiene que precaverse o no de una trampa y, en caso afirmativo, la mejor forma de protegerse de la misma. Si ya ha caído en la trampa, el encantamiento puede utilizarse en determinados casos para reducir al mínimo sus efectos.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

COP

Este encantamiento va dirigido al cuerpo del brujo. Su efecto consiste en crear múltiples imágenes del brujo, todas idénticas y capaces de hacer encantamientos y/o atacar, aunque todas realizan las mismas acciones, como si se reflejaran en un espejo. La mayoría de las criaturas que se enfrentan con estas copias son incapaces de decir cuál de ellas es la auténtica y combaten a las seis.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

BAL

Cuando se hace este encantamiento, el que lo padece siente el impulso irresistible de bailar. El brujo, tocando una pequeña flauta de caña, puede hacer que cualquier criatura ejecute alegres bailes. Si el brujo ha encontrado esa flauta, hará danzar a la criatura mientras la toque. Esto dará tiempo al

brujo para escapar, o puede continuar tocándola y contemplar el espectáculo.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

DUN

Este encantamiento creativo requiere cierta cantidad de dientes de duendes. Se pronuncia el conjuro sobre los dientes para crear uno o dos duendes o todo un ejército de tales criaturas. El brujo puede ordenar a los duendes que combatan a un enemigo o que lleven a cabo alguna tarea como se les indique. Estas criaturas desaparecerán en cuanto hayan realizado lo que se les ordena.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA por cada duende creado.

GIG

Para hacer este encantamiento se necesita el diente de un gigante. Una vez pronunciado correctamente el conjuro sobre el diente, se crea al instante un gigante de unos cuatro metros de alto. El brujo tiene dominio sobre el gigante y puede ordenarle que luche contra algún adversario o ejecute alguna proeza de fuerza, etc. El gigante desaparece después de cumplir las órdenes del brujo.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

GOM

Haciendo este encantamiento y utilizando a la vez el contenido de un frasco de goma, la goma se vuelve superpegajosa y adhesiva en menos de un segundo. Con este encantamiento el brujo puede

pegar a cualquier criatura al suelo o a las paredes, aunque es necesario que la víctima entre en contacto con la goma del frasco. Esto puede conseguirse, por ejemplo, arrojándola a los pies de la criatura o poniendo el frasco sobre una puerta entreabierta para que se derrame cuando la puerta se abra del todo.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

SAB

Se utiliza este encantamiento en situaciones peligrosas cuando se desea información sobre la forma más segura de escapar. Una vez realizado el encantamiento, el brujo experimenta una inclinación hacia una salida o, si existe en las proximidades algún medio de defensa, será dirigido hacia él por una extraña fuerza psíquica.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

MED

Con la ayuda de este encantamiento, las pociones medicinales que tenga y utilice el brujo aumentarán sus efectos, de tal manera que sanarán a cualquier ser humano o criatura que las beba. El brujo puede administrarse a sí mismo las pociones y pronunciar el conjuro al tiempo que las toma, pero no devuelven la vida a un ser que ya ha muerto.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

LEN

Este encantamiento puede efectuarse sobre cualquier criatura reduciendo sus movimientos y reacciones a una sexta parte aproximadamente de su

velocidad normal. Parecerá así que la criatura se mueve como en la secuencia de un sueño y el brujo podrá escapar de ella o derrotarla mucho más fácilmente.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

TES

Mediante este encantamiento el brujo puede crear a voluntad la ilusión de tesoros de múltiples formas: piezas de oro, monedas de plata, gemas y joyas. Estas riquezas ilusorias pueden ser usadas por el brujo para distraer, pagar o sobornar a cualquier criatura y desaparecerán tan pronto como el brujo se pierda de vista.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

MAG

Este encantamiento protege al brujo de la mayor parte de los poderes mágicos. Debe ser realizado rápidamente, antes de que el hechizo del enemigo surta efecto. Actúa neutralizando el ataque mágico, que se dispersa inofensivamente. Este encantamiento constituye un arma defensiva muy poderosa, pero no es eficaz contra todas las fuerzas de magias hostiles.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

PUM

Es un potente y pequeño encantamiento, pero que exige una gran concentración mental. Debe pronunciarse el conjuro sobre guijarros. Una vez cargados de magia, estos guijarros pueden ser lanzados por el brujo y explotan al hacer impacto.

Además de ser peligrosos para cualquiera que se encuentre dentro de su radio de acción, los guijarros producen un estruendoso estallido al explotar.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

LEV

Este encantamiento es útil cuando el brujo cae en un hoyo-trampa o desde una altura considerable. Una vez realizado, hace que el cuerpo del brujo se vuelva ligero como una pluma. Así el brujo desciende flotando por el aire y aterriza suavemente en el suelo.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

TUR

Se trata de un buen encantamiento defensivo que puede utilizarse contra cualquier criatura que ataque al brujo. Su efecto consiste en aturdir la mente de su víctima, confundiéndola temporalmente. Sin embargo, debe ser manejado con precaución, pues una criatura así perturbada puede actuar de una manera irracional e imprevisible.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

NEB

Este encantamiento sólo puede hacerse en habitaciones cerradas, sin ventanas. Una vez realizado, la habitación se vuelve oscura cual boca de lobo a los ojos de todos menos los del brujo, aunque esté iluminada por antorchas o velas. El encantamiento ciega a cualquier criatura que esté dentro de la habitación, pero sus efectos son sólo pasajeros.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

LOD

Para realizar este encantamiento, el brujo debe arrojar granos de arena al suelo en el lugar donde desee (por ejemplo, delante de un enemigo). El encantamiento produce efecto creando un lodazal de arenas movedizas. Cualquier criatura que pise en ellas se hundirá poco a poco.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FET

Este encantamiento hace que el aire que rodea al brujo apeste con un hedor nauseabundo. La fetidez es tan repugnante que a cualquier criatura que la huela le obligará a vomitar violentamente. Así, todo adversario que posea sentido del olfato quedará debilitado. Esto mismo puede ocurrirle al brujo, a no ser que se ponga unos tapones en las fosas nasales. El efecto será más pronunciado en criaturas que tengan grandes narices.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.



TEL

Para activar este encantamiento, el brujo debe llevar puesto un casquete de tela. Con la ayuda del casquete, el encantamiento permite al brujo leer la

mente de cualquier criatura inteligente con la que se encuentre, averiguando así su fortaleza, sus puntos débiles, el contenido de habitaciones próximas, etc.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

GEL

Para realizar este encantamiento, el brujo debe tener una máscara negra y llevarla puesta mientras pronuncia el conjuro. El encantamiento puede dirigirse contra un adversario y tiene el efecto de inducir en su mente un miedo terrible. A las criaturas valientes las afectará menos que a las cobardes. Así el efecto varía desde un sudor frío y desánimo hasta convertir a la criatura en una masa temblorosa de gelatina acurrucada en un rincón.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

BAT

El efecto de este encantamiento, que sólo es eficaz en combate, consiste en desmoralizar al adversario quitándole su voluntad de vencer. Así será más fácil derrotar a cualquier criatura que sufra esta desmoralización, aunque la victoria no es aún segura.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

BON

Este tipo de ilusión puede efectuarse si el brujo lleva una joya de oro. Al hacer el encantamiento, cualquier ser humano o criatura que se encuentre en las proximidades tomará un repentino cariño al brujo. Esto *no* significa que no combatirán contra

él si deben hacerlo, pero serán más propensos a proporcionarle información de lo que serían en circunstancias normales. Incluso pueden ayudar al brujo a pesar de su connatural hostilidad.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

BIS

Es encantamiento creativo, útil en batallas. Requiere la utilización de un espejo dorado que debe orientarse hacia la criatura contra la que se realiza el encantamiento. Este crea una copia exacta de cualquier ser con el que luche el brujo y semejante doble está bajo su control hasta el punto de que el brujo puede ordenarle que ataque a la criatura original. Ambos combatirán con la misma fuerza y debilidad, sólo la suerte diferenciará su destino. Si la criatura original muere, su doble desaparecerá. También desaparecerá si es derrotado.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FOR

El brujo debe tomar una poción de agua de fuego para hacer este encantamiento, que intensificará el efecto de la poción dando al brujo el doble o el triple de su fuerza normal. Aunque sus efectos son pasajeros, por lo general serán suficientes para ayudarlo en el combate o para ejecutar alguna hazaña de superfuerza.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

ROC

Para este encantamiento se necesita un polvo de piedra especial. El polvo debe arrojarse contra la

criatura mientras se pronuncia el conjuro. En unos segundos la víctima comienza a petrificarse. Sus movimientos se hacen más lentos hasta que al final se detienen y la criatura se vuelve de color gris. Momentos después de realizarse el encantamiento, la víctima se ha solidificado en una estatua de piedra gris.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

RAP

El brujo debe hacer este encantamiento sobre su propio cuerpo. Bajo la influencia del mismo, el brujo adquiere una extraordinaria rapidez y puede correr, hablar, pensar o luchar a una velocidad tres veces mayor que la suya normal. Sin embargo, este encantamiento sólo surte efecto si el brujo huele polvo amarillo antes de realizarlo.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

HUR

Para ejecutar este encantamiento, el brujo debe poseer un cuerno de viento, instrumento parecido a una trompa que emite una nota discordante. El conjuro se pronuncia sobre el cuerno y se dirige en un determinado sentido. Al hacer efecto, sale del cuerno un tremendo vendaval, capaz de hacer volar a criaturas del tamaño de un hombre, o de ser aprovechado por el brujo para tirar objetos de estantes, anaqueles, etc.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FIX

Aplicable tanto a seres animados como a objetos

inanimados, este encantamiento produce el efecto de mantener a un adversario u objeto donde está, incapaz de moverse incluso en medio del aire. No obstante, para hacer este encantamiento el brujo debe sostener una vara de roble florecido. Cualquier ser u objeto inmovilizado por este encantamiento permanecerá así hasta que el brujo se aleje del lugar.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

SOP

Efectivo sólo contra seres vivos, este encantamiento les vuelve soñolientos y hace que al cabo de unos segundos se duerman profundamente. Se realiza en unión de un péndulo de metal. El encantamiento concentra la atención de la criatura en el péndulo que el brujo hace oscilar lentamente delante de la víctima para hipnotizarla.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

VOL

Para realizar este encantamiento, el brujo debe llevar colgado del cuello un medallón con joyas engastadas. El encantamiento permite al brujo flotar en el aire a la altura que desee. Un mago que planea de este modo puede permanecer suspendido el tiempo que quiera y trasladarse a voluntad de un sitio a otro.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

VAN

Este encantamiento sólo actúa si el brujo lleva un fino anillo de perlas. Realizado en estas condicio-

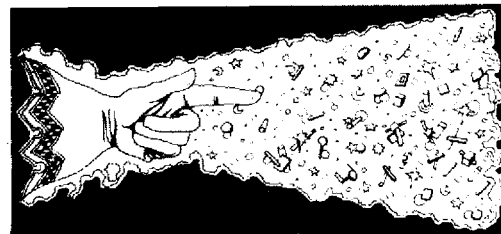
nes, vuelve al brujo invisible a los ojos de cualquier criatura inteligente. Puede usarse para adquirir una considerable ventaja en la batalla o para escapar de una situación peligrosa. Los seres dotados de oído podrán oír al brujo moverse por la habitación. En criaturas menos inteligentes este encantamiento sólo producirá un efecto parcial, pues es una forma de ilusión.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

SOL

Este encantamiento puede efectuarse sólo sobre la piedra preciosa del sol amarillo. Una vez realizado, la piedra empieza a despedir un brillo refulgente. Su intensidad está sometida al poder del brujo, quien puede hacerla resplandecer para cegar a monstruos que le ataquen o lucir lo suficiente para que ilumine como una antorcha y permita ver en una habitación oscura.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.



FAL

Para hacer este encantamiento, el brujo debe llevar un brazalete de huesos. Una vez realizado el

encantamiento, el brujo tiene que concentrarse en una ilusión determinada (por ejemplo, que el suelo está cubierto de carbones incandescentes, que él mismo se ha transformado en un demonio, etc.) y esta ilusión parecerá real a los ojos de la víctima. Esto le dará tiempo para escapar o reducir las defensas del monstruo. El encantamiento no produce efecto en criaturas no inteligentes. Si el brujo actúa de forma que destruye la ilusión (por ejemplo, se ha convertido en un ratón y ataca al adversario con una espada), el efecto del encantamiento desaparece inmediatamente.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

REL

Para realizar este encantamiento, el brujo debe llevar puesta una peluca verde. Junto con la peluca, el encantamiento permite al brujo entender el lenguaje de seres que no hablan lenguas humanas (por ejemplo, duendes, orcos, etc.) y comunicarse con ellos.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

COM

Este encantamiento hace que el brujo comprenda los lenguajes de la mayoría de los animales y pueda comunicarse con ellos. Es ineficaz si el brujo no lleva una peluca verde.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

ZAS

Es una ayuda inestimable en pleno combate, pero sólo puede usarse cuando el brujo lleva un anillo de

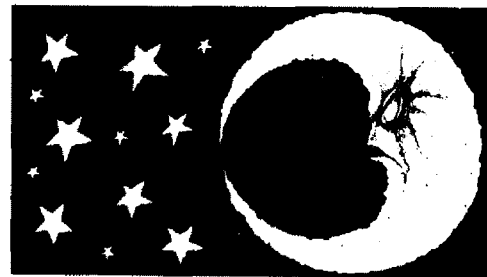
metal verde, metal extraído de la roca de Craggen. Pronunciado el conjuro sobre el anillo, da al brujo el poder de desaparecer y reaparecer a poca distancia. Este desplazamiento puede hacerse a través de materiales blandos, como madera y arcilla, pero es impedido por la piedra, el metal y similares. Se trata de un encantamiento poco fiable, pues en ocasiones tiene resultados desastrosos.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FUT

En unión con una bola de cristal, este encantamiento permite al brujo ver el futuro con ciertas limitaciones. El brujo debe sostener la bola con las manos y recitar el conjuro concentrándose en ella. Poco dominio puede ejercerse sobre lo que se ve, pero lo normal es ver sucesos del inmediato futuro.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.



RES

Al hacer este encantamiento sobre un ser humano o una criatura humanoide (es decir, un ser con

dos brazos, dos piernas, cabeza, etc.), que hayan muerto, mientras se rocía el cadáver con agua bendita, el ser vuelve a la vida. La resurrección requiere algún tiempo (el cuerpo no se pone en pie, sin más, de un salto) y es posible matar de nuevo al excadáver de la manera normal. Durante algún tiempo después de surtir efecto el encantamiento, la criatura resucitada está aturdida y confusa, pero puede responder a las preguntas que le haga el brujo.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FAN

Hacer este encantamiento no está al alcance de la mayoría de los brujos de menor categoría porque necesita un gran poder de concentración. De hecho, en toda la historia conocida, este encantamiento sólo ha sido realizado una vez. El brujo que lo hizo, un poderoso nigromante de Throben, no volvió a ser visto y así sus efectos son desconocidos. Más tarde fueron halladas las notas del nigromante, pero de ellas sólo se deducen indicios de tales efectos. Baste decir que éste es quizá *el más poderoso* encantamiento que existe en la ciencia de la magia, pero ningún brujo viviente conoce sus verdaderos efectos.

Cuesta 7 puntos de RESISTENCIA.



LAS SIETE SERPIENTES

¡El destino del país de Kakhabad está en
TUS manos!

Siete mortíferas y mágicas serpientes se dirigen
a gran velocidad hacia la fortaleza de Mampang
para avisar al malvado Archimago de tu llegada.
¿Serás capaz de alcanzarlas antes de que
consigan su objetivo?

Dos dados, un lápiz y una goma de borrar
es todo lo que necesitas para esta aventura.

TU MISMO decides los caminos que has
de tomar, los riesgos que has de correr y los
monstruos con los que has de combatir.

El libro de LAS SIETE SERPIENTES incluye
todos los encantamientos mágicos que vas
a necesitar. Esta aventura forma un episodio
completo, de manera que puedes participar en
ella aunque no hayas tomado parte en los
episodios anteriores.

Cubierta ilustrada por
Juan Carlos Carmona
Ilustraciones interiores
de John Blanche



Altea
junior

